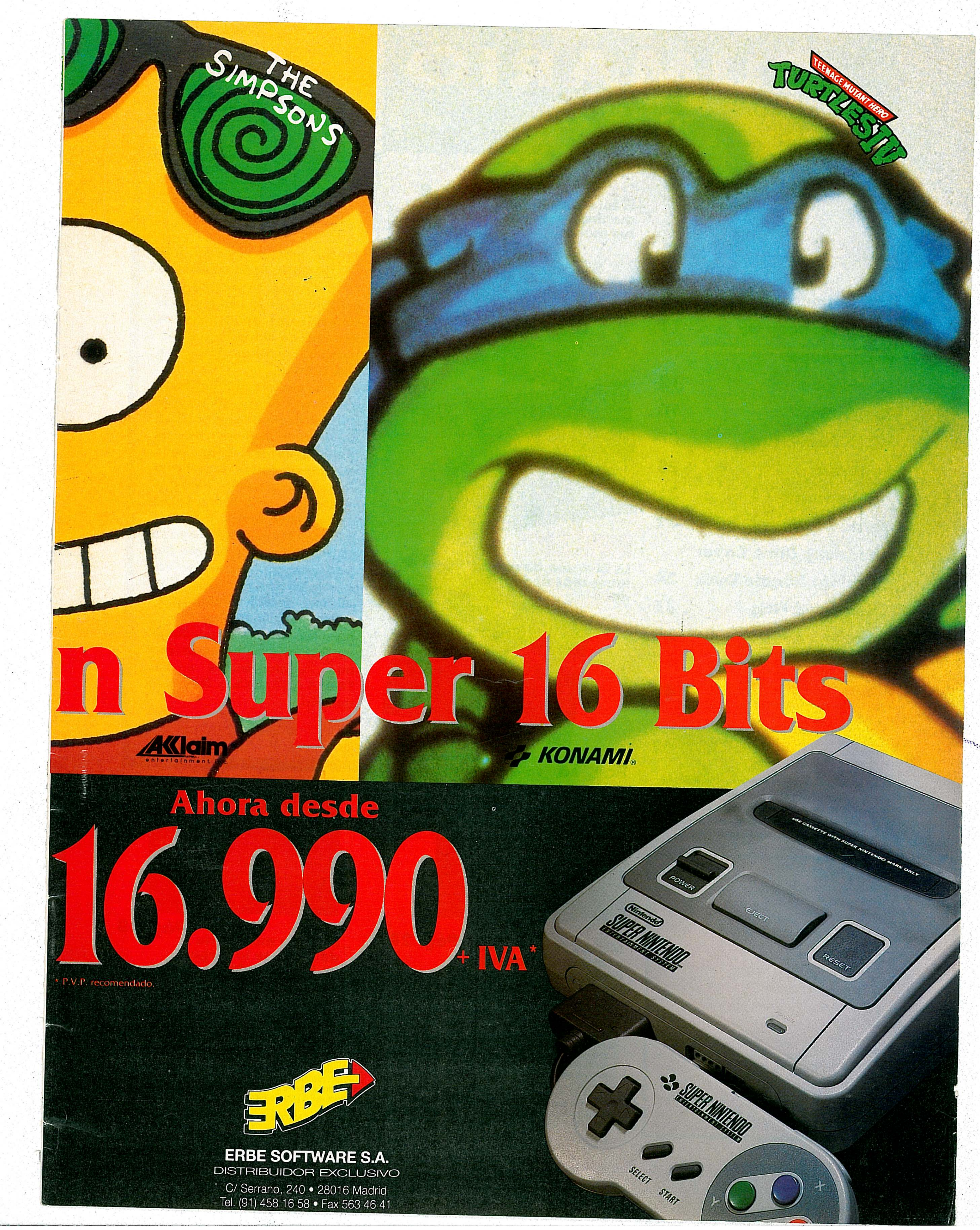


Nº 5 - 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
ESTA SEMANA LO PASARAS EN GRANDE
CAVEMAN NINJA
JOE & MAC
¡A HACER EL CAVERNICOLA!
SUPERMAPA DE DOUBLE DRAGON II
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
DANGER
7000 VOLTS
Krusty's Super Fun House: HABIA UNA VEZ UN CIRCO...
Y también:
THE TERMINATOR
DONALD DUCK
ROBOCOP 2
FANTASIA...
SYSTEM™
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
8 414090 101943
00005



HULK HOGAN
PYTHON POWER
SUPER WRESTLEMANIA
Super Héroes e
Akklaim entertainment inc.
STREET FIGHTER II ™
1200 NIN 50000 2P 2500
ZANGIEF
KO
53
E. HONDA
CAPCOM
SUPER 16 MEGAS
¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?
Ahora lo tienes fácil.
SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.
¿Llegarás hasta el final? No les falles.
La emoción está servida.
SUPER NINTENDO ™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo®
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.


THE SIMPSONS
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV
n Super 16 Bits
Acclaim entertainment inc
KONAMI
Ahora desde
16.990 + IVA*
* P.V.P. recomendado.
USE CASSETTE WITH SUPER NINTENDO MARK ONLY
POWER
EJECT
RESET
Nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SELECT
START
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

# SUMARIO

## secciones

Año 1 Número 5





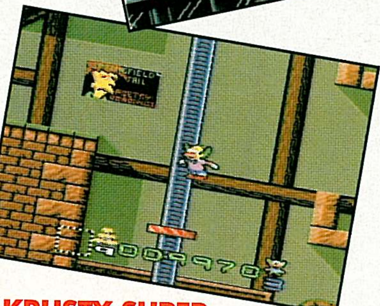
**¡ATENCION!**

**Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:**

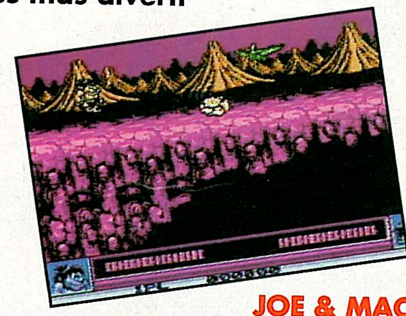
**OK CONSOLAS**
**Pza. Ecuador,2**
**1ºB**
**28016 MADRID.**

**THE TERMINATOR** Pág. 8
El futuro de la humanidad está en tus manos.





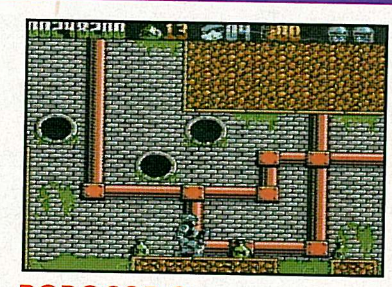
**KRUSTY SUPER FUN HOUSE** Pág. 12
La invasión de ratones más divertida.



**JOE & MAC** Pág. 16
Nuestra portada se va a la prehistoria.



**FANTASIA** Pág. 28
Mickey Mouse es el protagonista de esta ópera hecha juego.



**ROBOCOP 2** Pág. 38
El brazo más fuerte de la ley se la juega en tu Nintendo.

OK CONSOLAS

Esta semana la portada de OK CONSOLAS, tu revista preferida, se marcha a la prehistoria de la mano de dos cavernícolas divertidísimos que han de salvar a sus respectivas costillas. Ellos son "Joe & MAc".

Para no ser menos "The Terminator" nos ofrece, en otro lugar del tiempo, la posibilidad de salvar a la humanidad de la tiranía de los Cyborgs, en la versión oficial de la película de James Cameron. Pero las referencias cinematográficas no terminan aquí.

Mickey Mouse, el payaso Krusty, Robocop y el pato Donald protagonizan respectivamente "Fantasía", "Krusty Super Fun House", "Robocop 2" y "The Lucky Dime Caper".

Para finalizar esta completísima semana os dejamos con unos cuantos trucos en OK TRICKS & TRACKS. ¡ Qué más queréis!

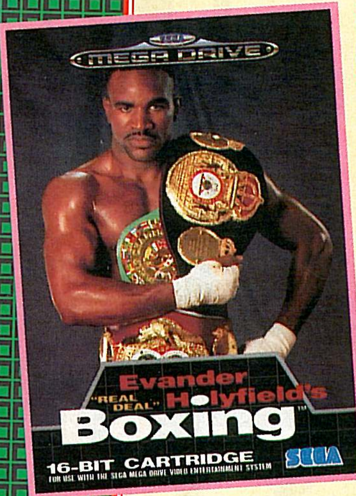

**Administrador General:** J.Ignacio Pérez Moreno
**Director Editorial:** Miguel Julio Goñi Fernández
**Director:** Saúl Braceras
**Redactor Jefe:** José Emilio Barbero
**Redactores:** Félix Físico Vara, José Luis Sanz Fernández.
**Colaboradores:** Patricia Alvaro, Jorge Gamio, Eduardo Giachino, Lucas «Typewriter», José Villaba Medina, Enrique Rex.
**Diseño y Maquetación:** Luis de Miguel, Estudio
**Fotografía:** Jorge Gamio
**Jefa de Publicidad:** Esther Lobo Cárdaba.
**Asesores de Marqueting:** RMG y Asociados.
**Redacción y Administración:** Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312
**Suscripciones:** Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12
**Fotomecánica:** Clickart C/ Bravo Murillo,377 Madrid
**Imprime:** Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste,33
**Depósito Legal:** M-29.994-1992 Printed in Spain XI, 92
**Distribuye:** Coedis S.A. 08750 Molins de Rei- Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
**Distribucion en América**: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP; En Chile: Alfa Ltda.
**Importador exclusivo Cono Sur**: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, Argentina
Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.

# AVALANCHA DE TITULOS SEGA

## EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

(MEGA DRIVE - ACME / SEGA)

### SEGUNDOS FUERA.



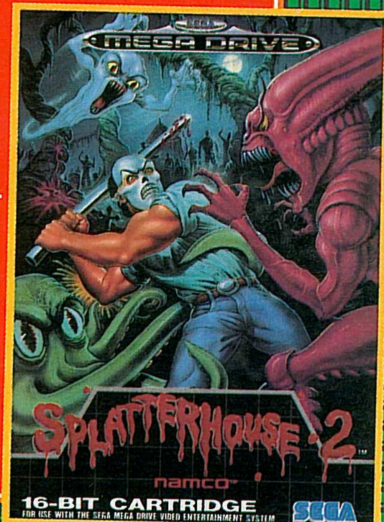

Una perspectiva bastante novedosa y toda la emoción de los combates de boxeo se dan cita en este "Evander Holyfield's..." para Mega Drive, un juego que presume de ser espectacular y terriblemente divertido, con una perspectiva "quasi-cónica" del ring y unos dibujos, los de los boxeadores, totalmente digitalizados. Parece la bomba...

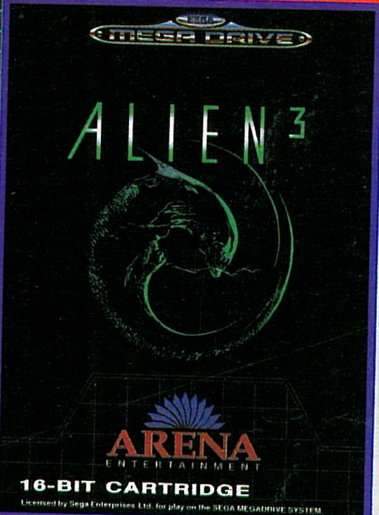
## SPLATTERHOUSE 2

(MEGA DRIVE - SEGA)

### VIOLENCIA A RAUDALES.

Con "Splatterhouse 2" llegó el escándalo. Y no lo decimos gratuitamente ya que no os podéis imaginar la cantidad de litros de sangre, vísceras y demás partes de un cuerpo vivo, que son derramados a lo largo y ancho de este arcade repleto de pseudo-criaturas llegadas del más allá. Como siempre, vuestra heróica lucha irá destinada a "facer" el bien, léase, rescatar a vuestra amada novia, llamada entre otras cosas Jennifer.




## ALIEN3

(MEGA DRIVE - ARENA / SEGA)

### RIPLEY, EL REGRESO.

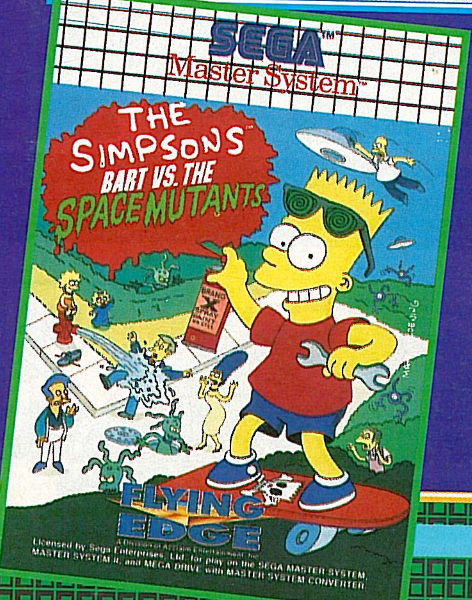
La nueva aventura de la rapada super-dama, alias Ripley, llega a la Mega Drive, y muy pronto a Master System, de la mano de Arena. Un juego que intenta ceñirse al argumento de la película y que, por motivos de espectáculo, ha incluído todo un arsenal de armas. Por lo demás podéis imaginaros: un montón de presos infectados de huevos de Alien y un montón de éstos pululando por todas y cada una de las fases del cartucho. Fiorina 161 precisa de vuestra ayuda.

## BART VS. SPACE MUTANT

(MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM - ACCLAIM / SEGA)

### SALVAR LA TIERRA.

Después de sus sonados pasos por la Nintendo, Bart no ha querido hacerse esperar en las dos máquinas mayores de la familia Sega. Así, tanto la dieciseisbitera como la ochobitera, presentan un juego de habilidad, con excesivas dósis de inteligencia, en el que nuestra principal misión consistirá en echar, no se si a patadas, a todos lo extraterrestres que, bajo la apariencia de simples humanos, están realizando una invasión en toda regla. La cosa promete lo suyo, ¿no creéis?









# NO HAY UN PRECIO MEGA




## MEGA PACK

Compuesto por una MEGA DRIVE, 2 CONTROL PAD y 4 juegos.







## SONIC PACK

Compuesto por una MEGA DRIVE, un CONTROL PAD y el juego de SONIC.




Unitros, S.A.

.600 PTS. +I.V.A.

# MAS ALUCINANTE
# DRIVE

Has de ser un auténtico consolero para marcar las diferencias con una tecnología que te ofrece una definición perfecta, un sonido estéreo de increíble calidad, con la posibilidad de conectar unos auriculares, ...y muchas más prestaciones, por tan sólo 17.600 ptas. + IVA.

¿QUIEN DA MAS?. Sega te lo da con el MEGA PACK y el nuevo SONIC PACK que aqui te presentamos.

¿NO ES PARA ALUCINAR?



OK Pasarela:
The Terminator.
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Virgin.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 1. Niveles: 4.

# THE TERMINATOR™

# PASADO CONTRA FUTURO

**Su programa tiene una única instrucción : acabar con la vida de Sarah Connor. Su construcción pretende un sólo objetivo : destruir a la raza humana. Su capacidad solamente puede ser destruida por un hombre : Kyle Reese. ¿Estáis dispuestos a echarle una manita, o pensáis seguir sentados toda la vida?**



En Terminator desempeñamos el papel de Kyle, un soldado de la resistencia que, alertado de la amenaza que se cierne sobre Sarah Connor, ha de viajar hasta el año 1984 para evitar el fin de la raza humana... en el futuro.

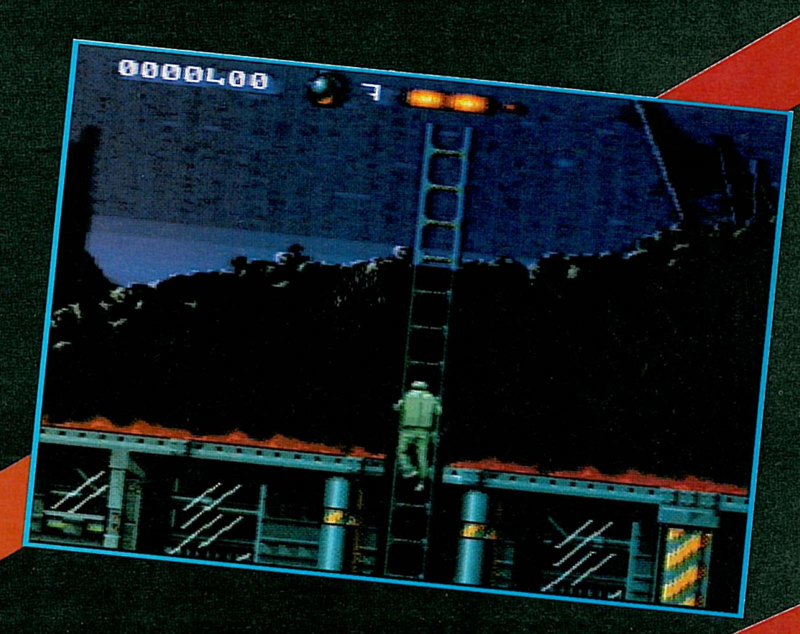
No sois tan listos como parecéis si no os dáis cuenta de que el único propósito de este humanoide es acabar con toda la raza humana. Supongo que sabéis de sobra que pertenecéis a ella, pues ¡venga! poneros a los mandos de vuestra Megadrive y ayudar a Kyle a acabar con esta amenaza que parece indestructible, pero que no lo es. ¿O es que no queréis ir mañana al cole?

## LA PESADILLA TE BUSCA

Kyle estaba tan tranquilo en su chalet del futuro y ha tenido que plantarse en el pasado para proteger a la que será la madre del líder de su tiempo. Ha dejado todas sus obligaciones para intentar que la raza humana no se extinga, y vosotros ahí, sin mover vuestro trasero y merendando tranquilamente. ¡Qué vergüenza!. ¡Ah! ¿que ya os habéis puesto el traje de "faena" y habéis engrasado vuestra consola y estáis dispuestos para el combate? ¡Perfecto!.

Esta pesadilla mecánica está desesperada por encontrar a Sarah y de camino por acabar con Kyle, por lo tanto tendréis que ser hábiles y rápidos para solventar uno tras otro los niveles que os conducen a finalizar la misión con éxito. Aquí no hay segundas oportunidades, aunque eso ya deberías saberlo tan bien como que te





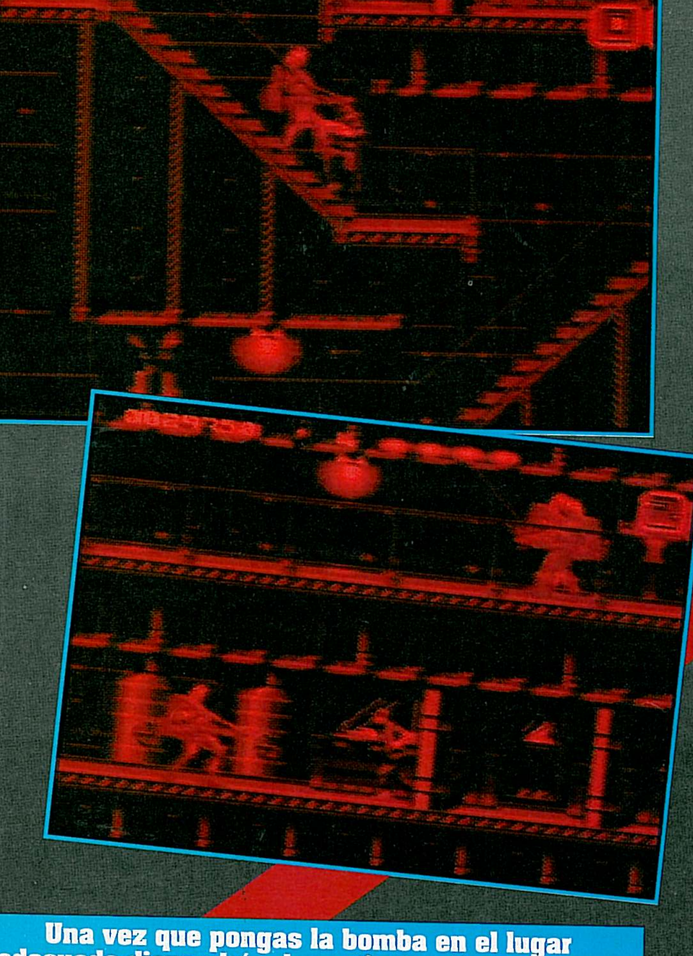

**Kyle, en la primera fase, deberá destruir el complejo donde se encuentra el super ordenador Skynet. La única manera de destruirlo es con una de las potentes bombas.**

estás enfrentando a un "Terminator" un robot de serie con ideas fijas. Menos mal que esta vez ha dado con un puñado de valientes que le impedirán conseguir que su programa se cumpla. Os encontráis en la ciudad de Los Angeles, tras el holocausto del año 2029, y estáis a punto de coger la máquina del tiempo qaue os trasladará al año 1984. Pero antes, para aseguraros que nadie os persigue, tendréis que destruir el laboratorio del malvado Skynet.

Por supuesto que se os colará el Terminator y tendréis que llevarlo de "compañero" inseparable por la tierra del año 1984. Las armas del futuro no tienen validez aquí, primer problema, la munición de vuestra arma es limitada, segundo problema, tenéis en contra a policia, macarras y salta-charcos de turno, tercer

**Tu principal objetivo es poner a salvo a Sarah Connor, si además acabas con el robot, miel sobre hojuelas.**





Una vez que pongas la bomba en el lugar adecuado dispondrás de un tiempo limitado para salir de la base antes de que esta explote

**La Humanidad entera depende del fracaso de la misión asignada al humanoide.**

problema, Sarah no anda muy convencida de la historia, cuarto problema, Terminator os pisa los talones, quinto y último gran problema. ¿Séreis capaces de culminar con éxito las cuatro fases de esta arriesgada misión? ¿Tendremos que esperar hasta el año 2030 para averiguarlo? ¡Seguro que vosotros sacaréis a Kyle y a Sarah de este entuerto! ¡La humanidad está pendiente de vosotros!.



## ACCION A TOPE

Si algo sobra en este magnífico juego de «Terminator» es acción. Los gráficos representan, junto al sonido, todo aquello que los amantes del arrase y destrucción podemos pedir. Si además añadimos que los movimientos están seriamente estudiados, nos encontramos ante un espectáculo realmente atractivo.
Terminator está aquí, si quieres acabar con su maligna misión, agárrate al "pad" de Megadrive y lucha por tu vida.

F.J. "Comet Tronner"




BANCO DE PRUEBAS

THE TERMINATOR

El poder del humanoide roza con lo imposible, pero tú estás perfectamente preparado para la batalla final por la raza humana, ¡adelante!

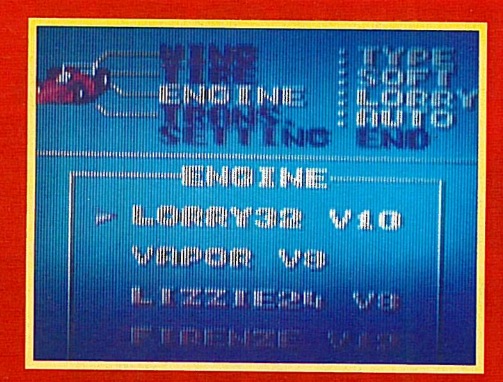
| | |
|---|---|
| jugabilidad | 92 |
| movimientos | 93 |
| gráficos | 90 |
| sonido | 95 |
| originalidad | 89 |
| TOTAL | 91 |

# SUPERMONACO GP

# CAMBIANDO DE MARCHA

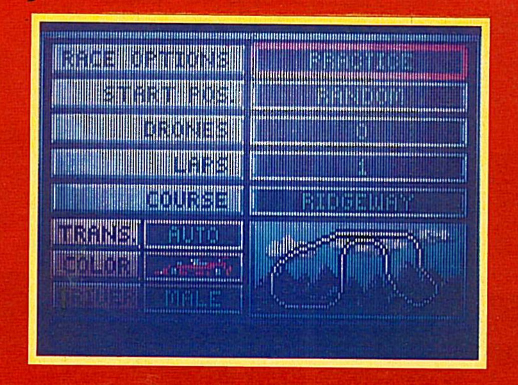
OK Pasarela:
Super Mónaco GP
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega NB.
Jugadores: 1.
Niveles 18.

**¿A qué estáis esperando para subiros a bordo del bólido que siempre habiáis soñado?. Convertiros en campeones del asfalto en una carrera en la que sólo los mejores tienen alguna opción de victoria.**










## A GOLPE DE ACELERADOR

En «Super Mónaco GP», tendréis que participar en el mito de las carreras de Fórmula 1 y demostrar al mundo que son verdaderos campeones. Para ello este juego dispone de dieciocho circuitos sobre los que rodará vuestro vehículo a la velocidad que le permita su incomparable caja con siente posibilidades de cambio. Si poseéis algunos conocimientos de mecánica, podréis participar en la construcción del motor que irá instalado en vuestro monoplaza. Asimismo tenéis también opciones de selección de neumáticos, alerones y transmisión, lo cual puede conseguir que marquéis verdaderos tiempos de ensueño y consigáis clasificaros para disputar las pruebas del Grand Prix. Ya sabéis que una mala elección de "gomas", por ejemplo, podría reducir sensiblemente vuestras marcas lo cuál retrasaría vuestra posición en la parrilla de salida y por supuesto, os alejaría de los primeros lugares.

Antes de comenzar a correr como locos, os recomendamos que déis unas cuantas vueltas de práctica para de esta manera tomar contacto con vuestro vehículo y controlar sus reacciones en rectas, curvas o "chicanes". Recordar que no competís solos y que el resto de pilotos tratarán también de hacerse con un lugar en el podio de vencedores.

Si ya consideráis que tenéis preparación suficiente como para acometer esta gran empresa, nosotros no tenemos ningún reparo en concederos el carnet de primera y proponeros que demostréis vuestras habilidades en todos los circuitos del mundo. Vuestro objetivo será pisar el acelerador a fondo, conseguir la "pole position" y por supuesto agitar el champán en lo más alto del "cajón".

F. J. "Comet Tronner"

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

**SUPERMONACO GP**

Conseguir ser el mejor piloto nunca ha sido tarea fácil, pero a los mandos de este bólido seguro que lo lograrás sin problemas.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 75 |
| movimientos | 75 |
| gráficos | 78 |
| sonido | 70 |
| originalidad | 74 |
| TOTAL | 75 |




OK Pasarela: Krusty's super fun house.
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Acclaim.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3.




# EL FLAUTISTA DE HAMELIN

**Krusty, el más famoso payaso de Springfield, tiene un grandísimo problema. Su bonita "Fun house", o casa de la diversión, está infestada de horrorosos y repelentes ratones. ¿Quieres ayudarle a terminar con ellos?**






## RETORNO A SPRINGFIELD

Acabado el reto que nos propuso Bart en su lucha contra los mutantes espaciales y esperando su nueva aventura contra el mundo, la factoría Simpsons ha dado a luz otro producto tremendamente divertido. Krusty, ese payaso que Bart tanto admira, se ha metido en problemas, en un gran problema.

Su casa de la diversión, más conocida como "Fun house", se ha llenado de ínclitos ratones que pululan de un lado a otro, haciendo el mal inconscientemente. Por ello, nuestro ilustre hacedor de sonrisas varias, ha determinado la ayuda de Bart, Hommer, Mel y un soldado para acabar con la plaga. Eso sí, aunque haya





**Este payaso tan admirado por Bart, tendrá la difícil misión de reconvertir un desagradable ambiente ratonil en una verdadera Fun House.**

pedido la mencionada ayuda, lo cierto es que el trabajo de campo, es decir, el enfrentamiento directo con los roedores, sigue siendo cosa de Krusty y los otros se





limitarán, cual mano ejecutora, a activar las máquinas finiquitadoras de ratones.

El juego, como ya habréis imaginado, consiste en guiar, y consiguientemente llevar, hasta las mencionadas ratoneras a los grupos de ratas que se encuentren en cada uno de los habitáculos.

## KRUSTY EL MULTIUSOS

Para tal efecto, los señores de Acclaim, facedores e ideadores de las calamidades que lo acechan, han determinado que cada una de las habitaciones tenga cierta forma laberíntica, que deba hacer uso de cajones, móviles y transportables, que arregle cañerías por las que pasen los roedores y unas cuantas habilidades más que deberéis averiguar sobre la marcha.

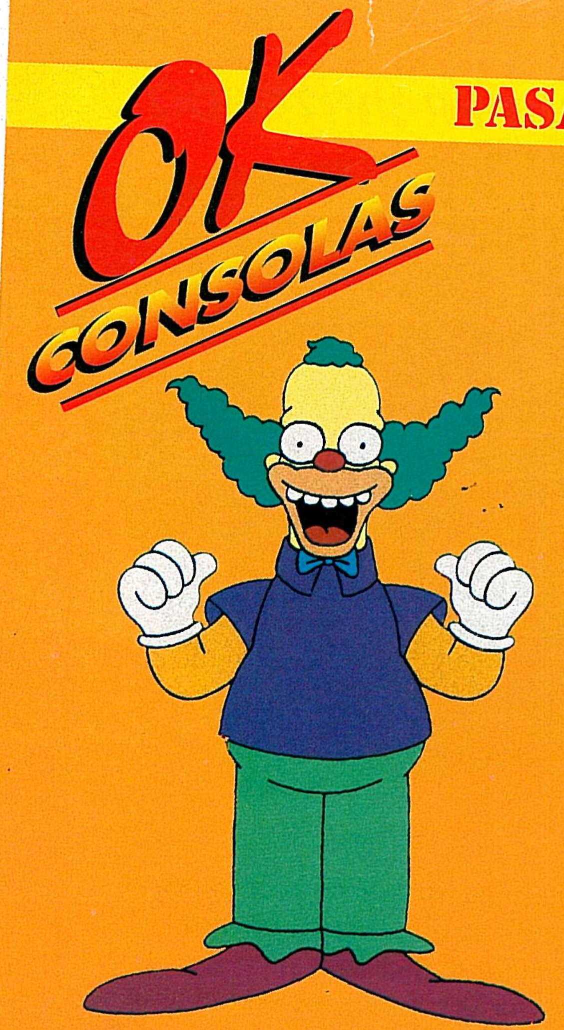
De todas las maneras, Krusty, dispone de un disparo que puede usar contra sus enemigos. Estos disparos consisten en tartas de manzana que lanza a diestro y siniestro y que poseeréis en un número limitado, o bien unas superbolas que no se detienen ante nada, destruyendo todo lo que encuentran a su paso hasta que se pierden por un extremo de la pantalla.

Los ratones, una vez abierto y facilitado el paso hasta la ratonera, se dejarán cazar inocentemente y sin problemas. A partir de ahí, nuestro payaso amigo, se dedicará exclusivamente a recorrer el resto de la fase buscando bonus escondidos en ciertos ladrillos y eliminando, por las buenas, a todas las presencias extrañas que

### QUERIDOS ENEMIGOS

Cuatro distintos, pero repelentes, son los que nos encontraremos a lo largo del juego.

El pajarillo que se posará sobre nuestra cabeza cuando no lo esperemos, el extraterrestre verdoso que dispara su pistola cuando menos lo necesitamos, la serpiente rastrera que nos atacará por las zonas bajas o el cerdo volador, milagro de la ingeniería genética que conjuga las ventajas de volar con las de una bomba cuando cae sobre nuestro payaso particular.














**Conducir a las ratas hacia su triste destino no sera fácil.**

**Krusty, tendrá que superar la dificultad creciente de cada fase.**

en forma de serpientes, extraterrestres, pajarillos y cerdos voladores hacen de la "Fun House" su paraíso particular.

## TERMINANDO QUE ES...

Lo dicho, "Krusty's Super Fun House" es un juego que recuerda mucho a un tal "Lemmings" con la diferencia de que en la versión de los hijos de "Matt", alias "Groening Simpson", la cosa consiste en ejecutar y no en salvar.

El nivel de dificultad es mencionable y, como cierto café, se puede decir que ésta aumenta "tacita a tacita" hasta encontrar algunas fases de locura "froudiana" que te harán pensar en tres idiomas parecidos a la vez. Pero eso nos dá igual, por que el juego, previsor, te dará una serie de passwords cada vez que acabes una de las cinco grandes fases de las que consta el cartucho animado.Mención especial a los gráficos y sus movimientos y a un "scroll" que marea por la perfección que presenta. Todo ello, claro está, sin olvidarnos de las tarareables músicas y efectos de sonido super-bien conseguidos. Krusty's Super Fun House es un juego, para terminar, recomendable para todo tipo de usuarios, multicromados preferentemente, pero que también gustará a los buscadores de diversión "not-bloddy" sin disparos y explosiones. Bueno, bonito... y no sé si barato, pero dá igual.

J.L. "SKYWALKER"

### RATONERAS TECNOLOGICAS

Un detalle curioso del juego son las sofisticadas ratoneras que aparecen en el juego. Cada una de ellas, manteniendo la filosofía que les dió vida, no van a fallar a la hora de hacer desaparecer a los molestos roedores.
Existen varios tipos, dependiendo del personaje que esté en ese nivel.
Así Bart utlilizará un guante desvertebrador de boxeo o una paleta de cocina, mientras que Homer hará lo propio con un sofisticado láser.
Sobre el arte de exterminar, ratones, no hay nada escrito.

OK CONSOLAS

### BANCO DE PRUEBAS

**KRUSTY'S**

Este arcade de plataformas presenta toda la dificultad y diversión que quieras encontrarle. Ideal para enrevesados.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 93 |
| movimientos | 94 |
| gráficos | 90 |
| sonido | 90 |
| originalidad | 92 |
| TOTAL | 92 |

# ¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

OK CONSOLAS

## DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

**Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.**

Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**
VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA. OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/92



### SUSCRIPCIONES

por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08
por Fax: 457 93 12

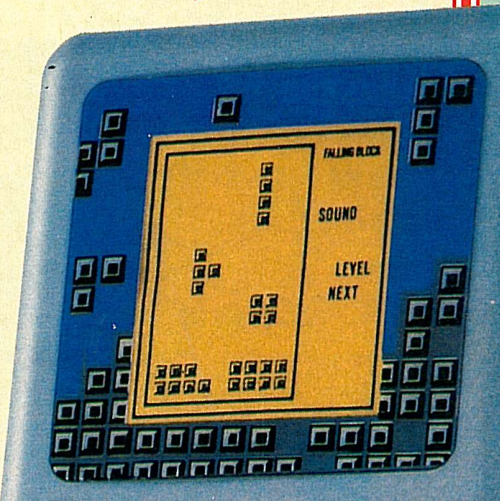
TAMAÑO NATURAL

### ¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar! Tu eliges: el

**BLOCK GAME o el 20%**

de descuento en el precio de tu suscripción.







## BOLETIN DE SUSCRIPCION

**S**í, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1er apellido:
2º apellido Domicilio: Nº: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

**FORMA DE PAGO**
Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:........................

**Editorial Nueva Prensa S.A.**
Plaza del Ecuador 2, 1ß "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.




OK Pasarela:
JOE & MAC Caveman Ninja
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco.
Compañía: Elite.
N. de jugadores: 1 o 2.
N. Vidas: 3. N. Fases: 10.

# PARQUE JURASICO

**En aquellos gloriosos años de la pehistoria, en los que el hombre no tenía que preocuparse de qué pie cojeaba o, sencillamente, qué consola tenía su vecino para darle envidia, se desarrolla esta historia de raptos, muchachas cautivas y aventuras cavernarias...**

## UN HOMBRE Y UN DESTINO

"Joe & Mac Caveman Ninja" es la adaptación de una máquina recreativa que hizo su aparición hace algún tiempo, y que tiene prevista su salida también para Super Nintendo.

La cosa va de que unos maleantes de las época, armados hasta los dientes con palos, estacas, punzones y ruedas, han arrasado la aldea donde viven Joe y Mac, raptando a las damas, o muchachas, con las que solían divertirse tras las duras jornadas de trabajo.

Así la situación, la cosa queda clara, y la misión a llevar a cabo consistirá en "desraptar" a las pobre damas de la maldición que las ha caido.

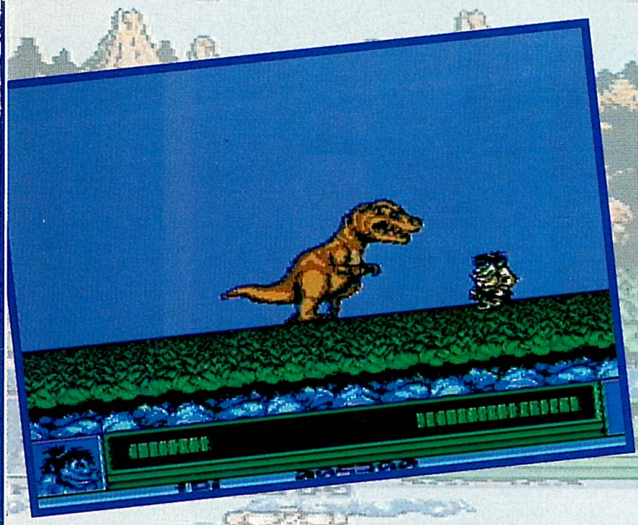
## ARCADE Y NO MAS

"Joe & Mac..." es un juego que ya desde su concepción maquinera tenía muy buenas maneras, con un desarrollo arcade, total, con infinidad de enemigos totalmente accesibles y que no se hacen





Las bellas cavernícolas de la aldea de Joe & Mac han sido raptadas... ¿consentirán nuestros héroes tal vileza?



Aunque parezca increíble el juego nos obsequia con... ¡hasta cuatro planos de "scroll" ! Realmente increíble, ¿no?

infreanqueables si el control que ejercemos sobre nuestro primitivo "Caveman" es sobresaliente. Esa es la única premisa.
A partir de ahí, el juego se desarrolla a través de cinco grandes fases, divididas en dos subniveles cada una y acompañadas de otros tantos enemigos, tanto en la mitad como al final de cada fase. He aquí la novedad, la inclusión de grandes peligros en el meridiano de cada "stage".
En la idea original del juego se incluía la posibilidad de jugar simultaneamente Joe y Mac, pero en la versión para Nintendo la cosa se ha reducido a la presencia de Joe, pues Mac ha decidido quedarse en la aldea para proteger al resto de supervivientes de la tragedia. Esta opción habrá sido borrada pero las armas, la mayoría de los peligros y todas las adictivísimnas opciones que presentaba se han mantenido en su interior. Es de agradecer.

En su búsqueda de las muchachas, Joe, que puede ser controlado alternativamente por uno o dos jugadores, tendrá la oportunidad de recoger los típicos bonus de energía o armas que lo harán un poquitín más indestructible.
Estos bonus no se encuentran visibles, y sólo tendremos acceso a ellos cuando destruyamos a un enemigo,










**Cinco fases repletas de enemigos prehistóricos y problemáticos, nos esperan para ser superadas, y todo ello teniendo en cuenta que tanto a la mitad como al final de cada "stage" nos tendremos que ver las caras contra gigantescos y persistentes enemigos de final de fase.**

volador o pisoteador. Y cuidado por que no todos los peligros esconden en sus entrañas un objeto comestible y beneficioso para nuestra partida.

## UN GRAN PREHISTOJUEGO

Con "Joe & Mac..." Elite ha hecho un gran trabajo. Empezando por los gráficos, sensacioneles y con ¡¡¡ hasta 4 planos de "scroll"!!!, y continuando con unas grandes melodías y efectos, como la digitalización del alarido que dá nuestro amigo Joe cuando es alcanzado, para terminar con un manejo y una dificultad, que depende mucho de la destreza que mostremos a la hora de controlar nuestros destinos, que culmina con una adicción sin límites, conocidos, en un juego prehistórico de estas magnitudes.

Con "Joe & Mac..." la diversión está asegurada, aunque se hayan olvidado de su otro compañero, el ínclito Mac.

Nada más que decir, salvo que éste es un juego super-recomendable, super-jugable y super-todo que no puede defraudar a nadie aunque no sepa de la existencia de la máquina recreativa que le dió vida.

J.L. "SKYWALKER"



OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

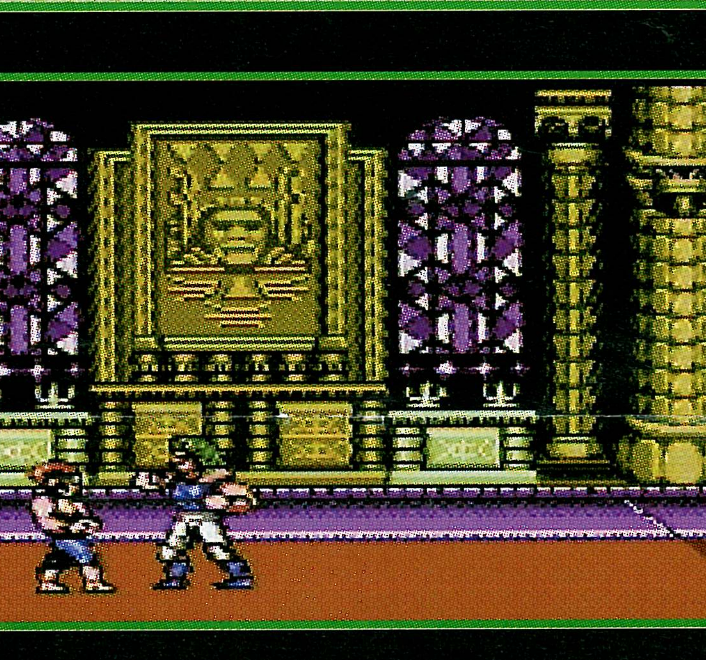
**JOE & MAC**

Un juego troglodita y adictivo que llenará tus horas de ocio de diversión cavernícola. Deja que tu consola saboree los albores de la humanidad...

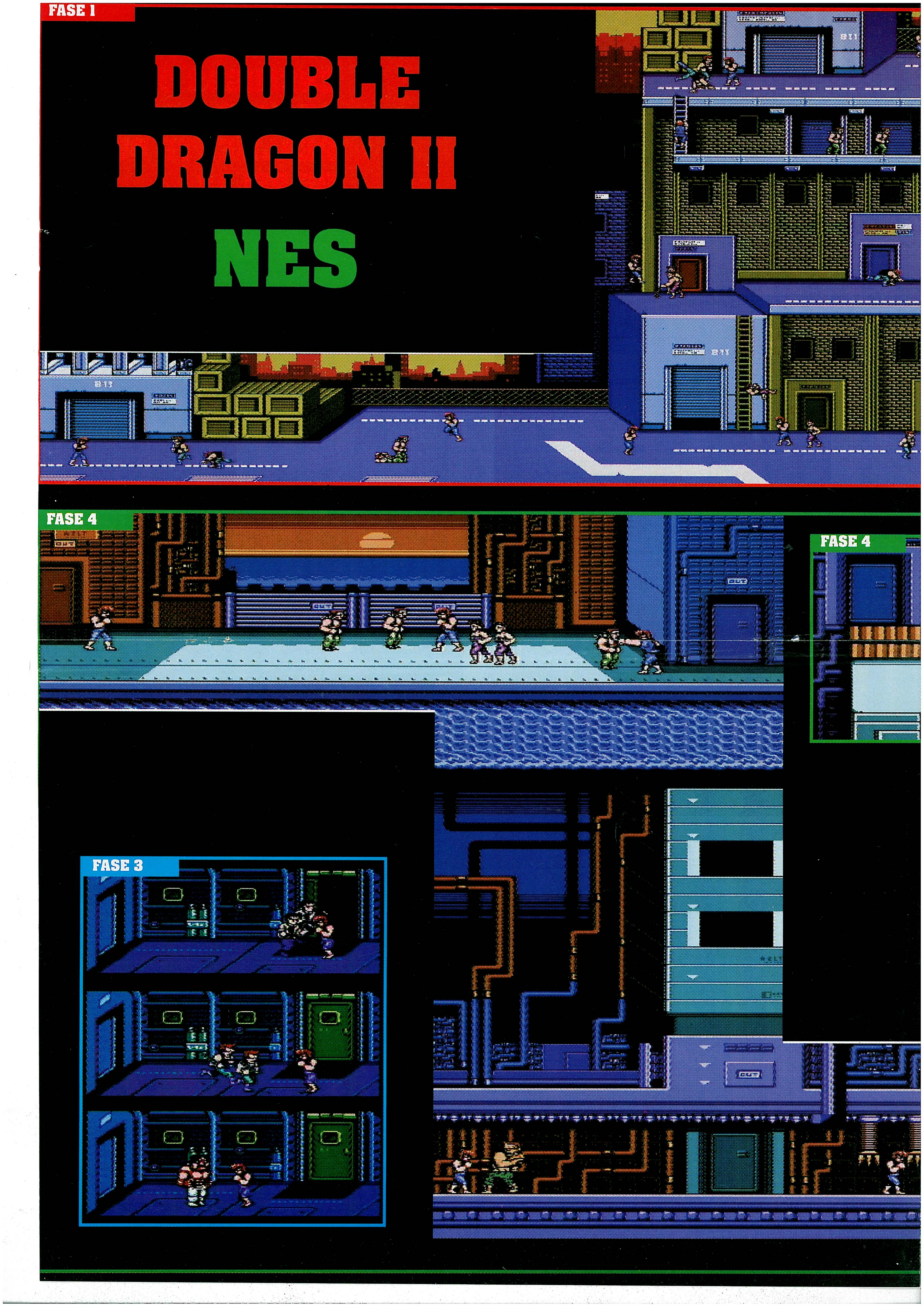
| | |
|---|---|
| jugabilidad | 90 |
| movimientos | 91 |
| gráficos | 92 |
| sonido | 88 |
| originalidad | 87 |
| TOTAL | 90 |

**CUIDADO CON LOS ENEMIGOS DE FINAL DE FASE: SON TIPOS REALMENTE DUROS DE PELAR.**

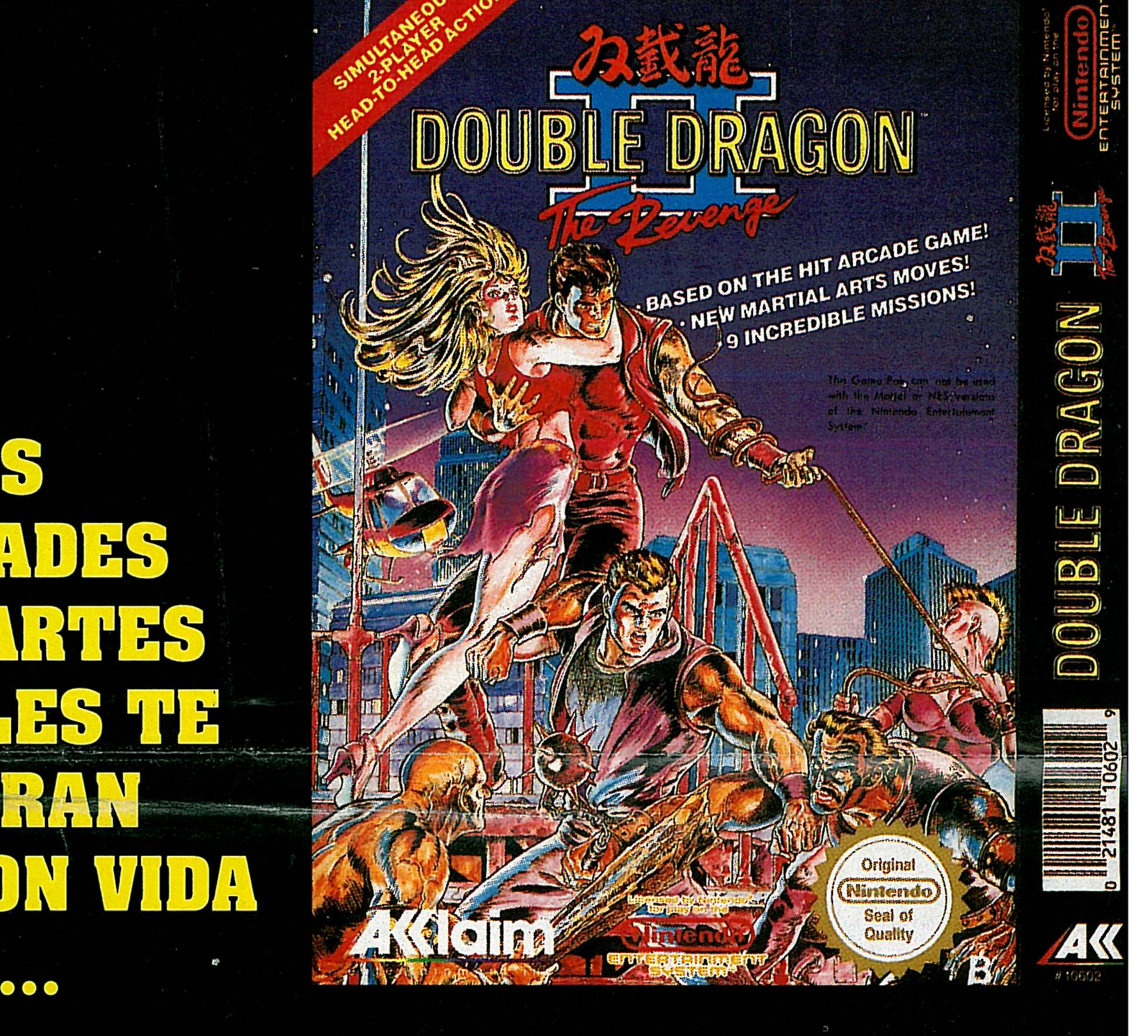
FASE 9

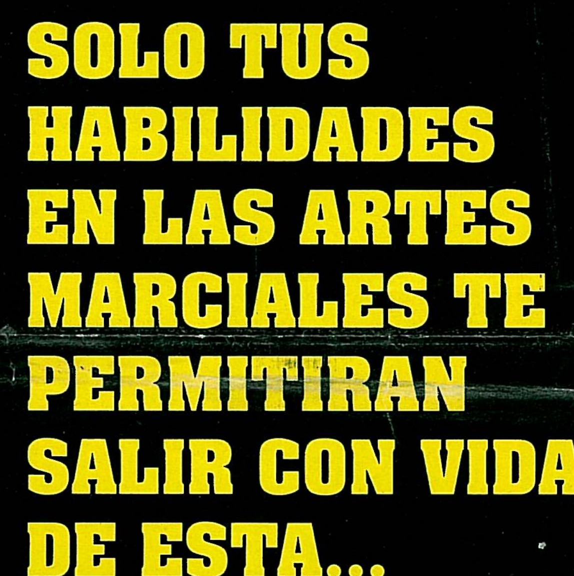





FASE 1
DOUBLE
DRAGON II
NES
FASE 4
FASE 4
FASE 3

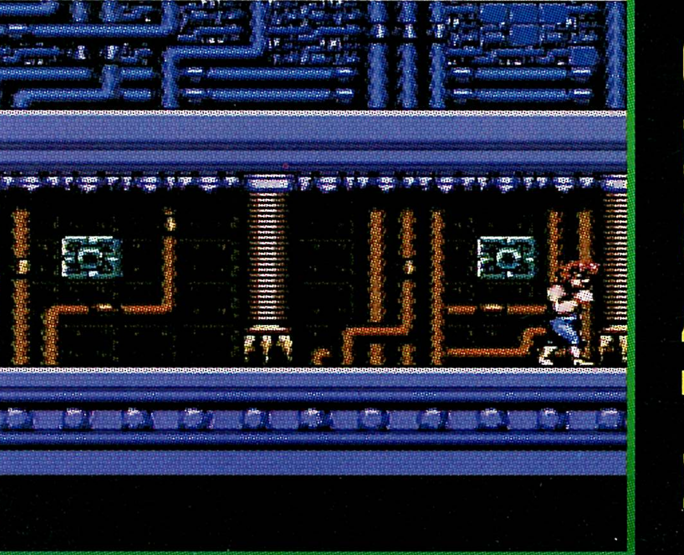


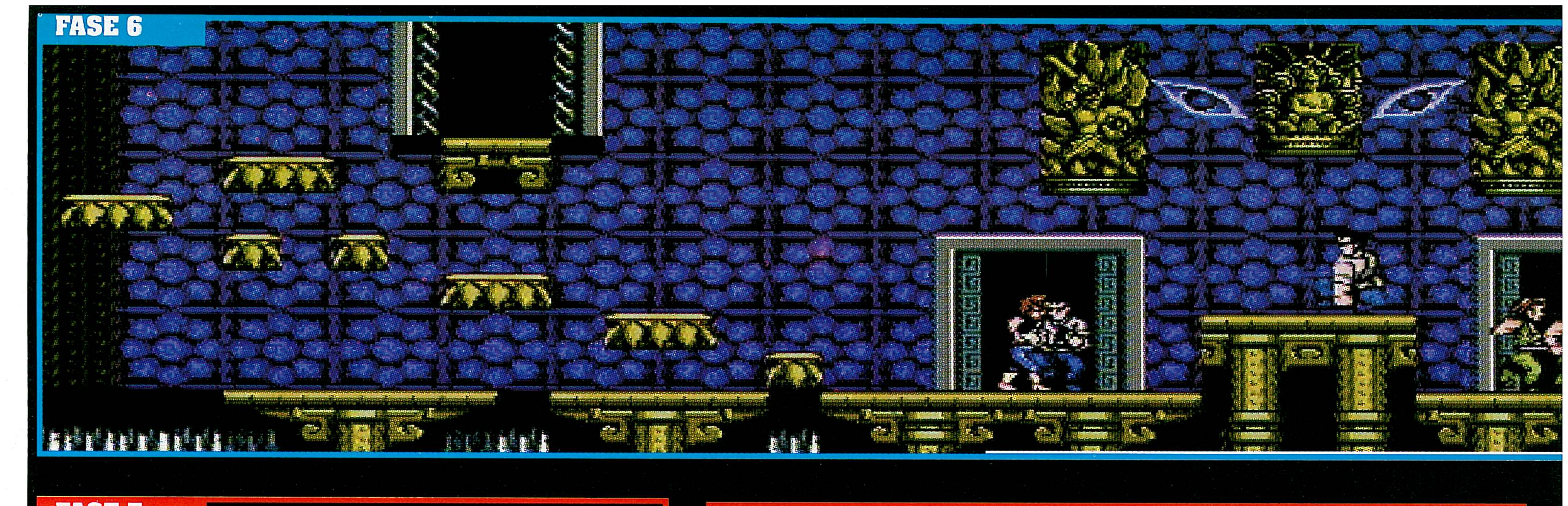
**SOLO TUS HABILIDADES EN LAS ARTES MARCIALES TE PERMITIRAN SALIR CON VIDA DE ESTA...**

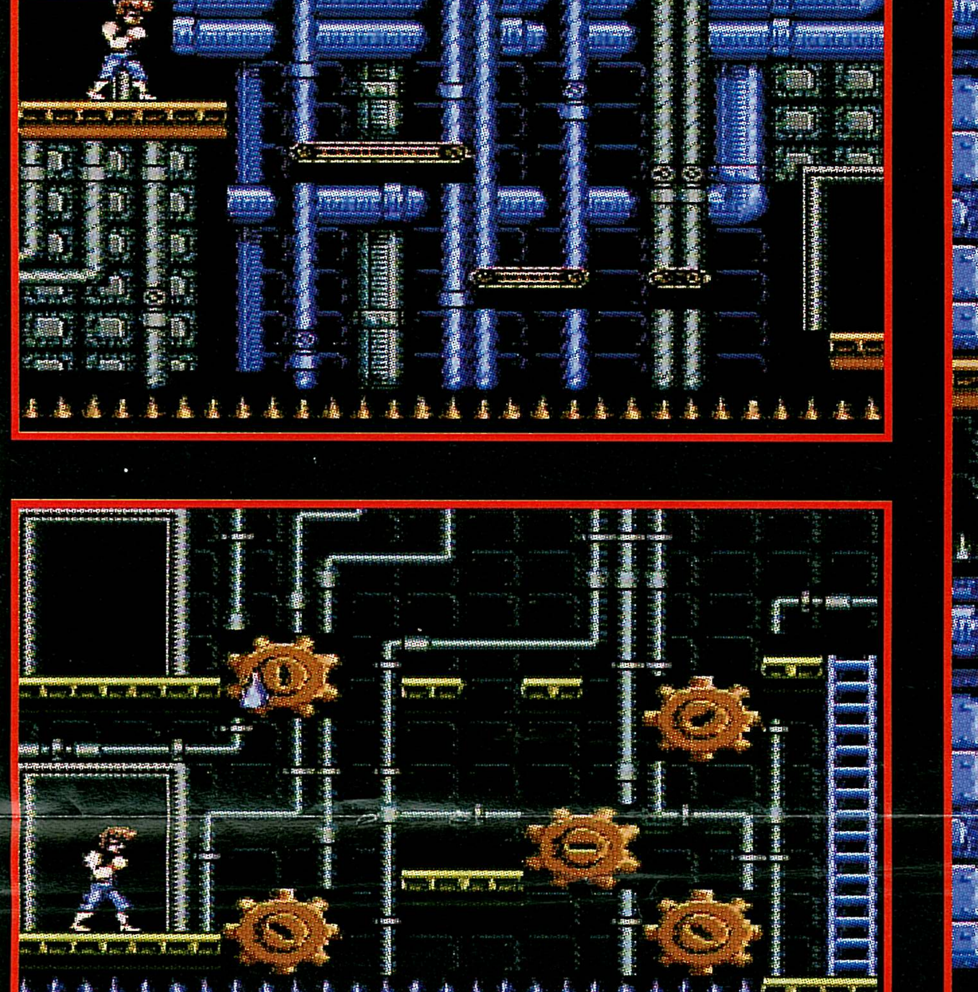


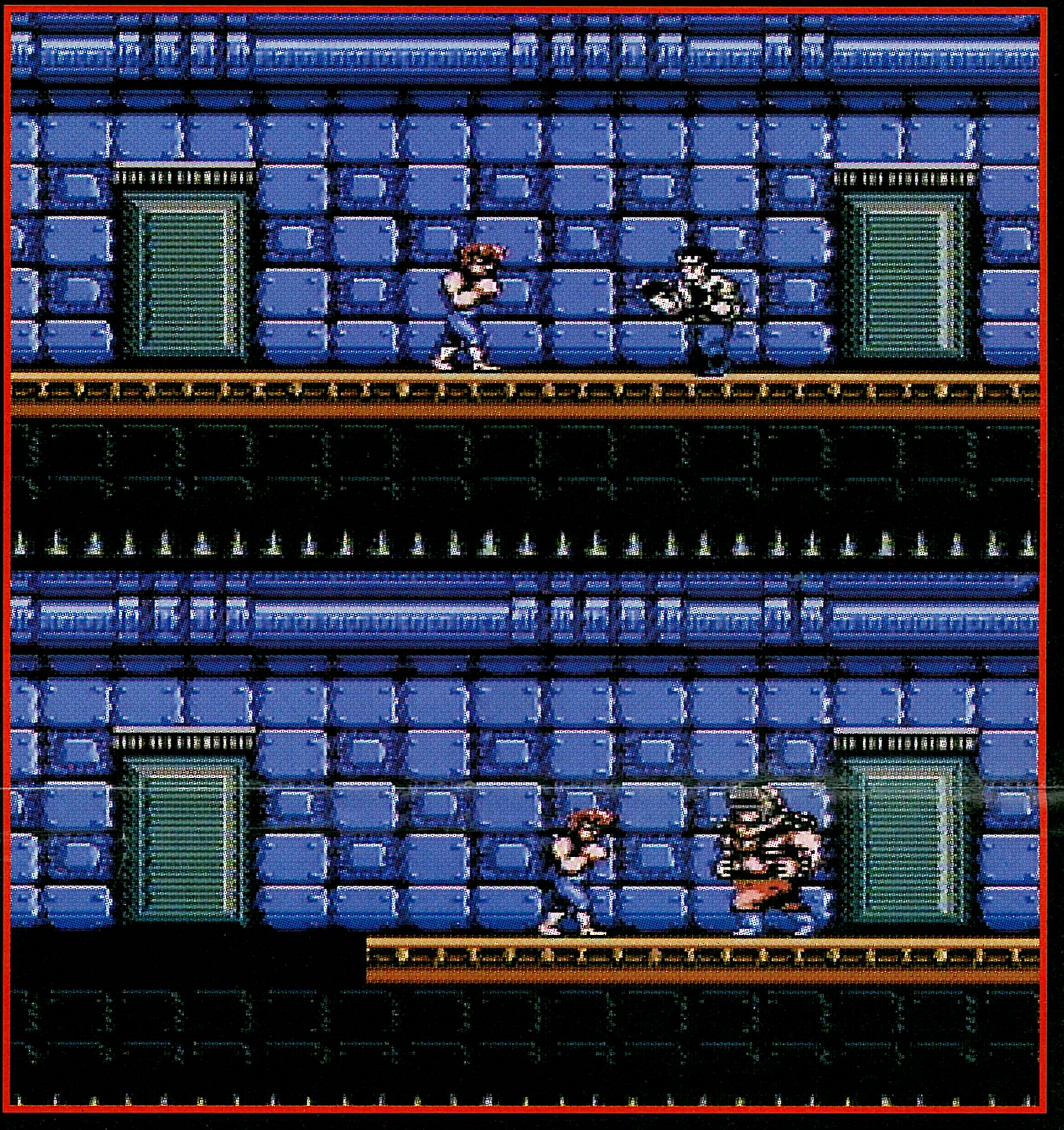



**CIENTOS DE PELIGROSOS MALHECHORES SE AVALANZARAN SOBRE TI CON LAS PEORES INTENCIONES**





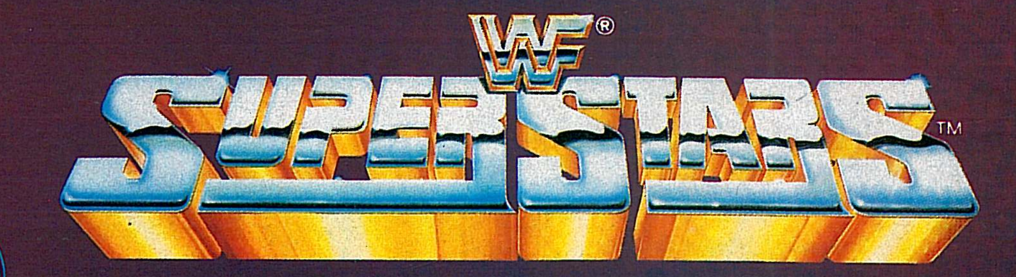






**PARA DEFENDERTE DE TUS ENEMIGOS TENDRAS QUE EMPLEAR CON HABILIDAD TODO TIPO DE GOLPES: PUÑETAZOS, PATADAS, RODILLAZOS...**

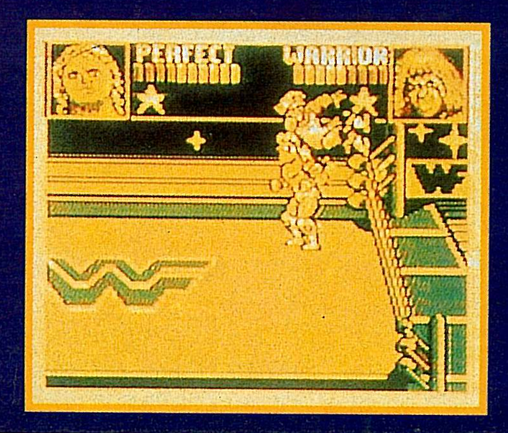
OK Pasarela:
WWF Superstars.
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: LJN.
N. de jugadores: 1 o 2.

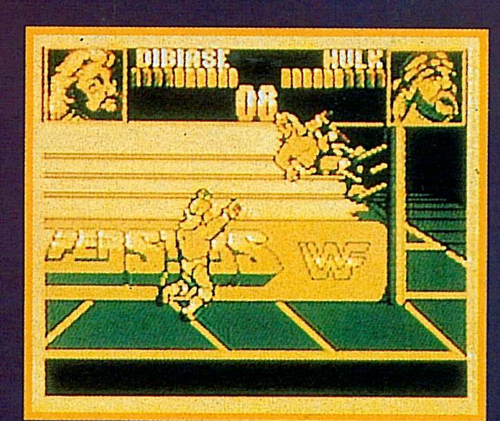



# «PODER ANIMAL»

**¡Sólo los fuertes sobreviven! La oscuridad fué concebida para los débiles... ¡Combate contra uno de los cinco puños más poderosos del mundo y decide tu suerte! La GLORIA o el caos, la LUZ o la oscuridad, GANAR o perder, VIVIR o morir....**

Toma la personalidad de un héroe y enfréntate en el cuadrilátero contra las cinco superestrellas de la WWF. Saborea las mieles de la victoria y siente la adrenalina recorriendo todo tu cuerpo. La campana suena, y un escalofrío estremecedor sacude tus neuronas a lo largo del sistema nervioso. Temes por tu vida, pero...¡Ya está!, saliste al ring - Psss... comprueba que llevas




**WWF Superstars ha sido realizado por LJN, equipo dependiente de esos magos llamados Acclaim.**

bien atados los pantalones. Sería humillante que por un nudo mal hecho...- ¿Estás dispuesto a luchar contra 150 kilos de fuerza bruta y puro músculo? Tiemblas... pero no importa: suplex, patadas voladoras, martinetes que hacen crujir los huesos... Tus posibilidades son grandes y tienes una inteligencia superior que te permitirá, si las cosas se ponen feas, propinar a tu adversario un mortal ataque volador saltando desde las cuerdas de las esquinas del ring o lanzándolo fuera del mismo con una fuerza poco común.

Antes de cada batalla, una "poco amistosa" conversación entre los contrincantes, ayudará a caldear los ánimos, dando un tinte más violento a la competición que culminará con el dictámen del juez. Si ésta conversación no tuviera lugar, probablemente la afición a la cerveza terminaría llevando a los adversarios a la taberna más cercana, lo cual no es plan tampoco...

Conecta tu Game Boy con el del "matón" de tu colegio y dale la paliza del siglo. Hará historia en tu barrio.

¡Y ahora elige quién quieres ser: Mr. Perfect, Million Dolar Man, Hulk Hogan, Ultimate Warrior o Macho King Randy Savage: ¡Cómetelos vivos a todos y conviértete en el ser más poderoso de la Tierra!

José Villalba Medina.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

**WWF SUPERSTARS**

WWF es un gran juego que destaca por sus grandes gráficos y por el fácil manejo de los personajes. No en vano ha sido realizado por LJN, autores de Terminator 2.

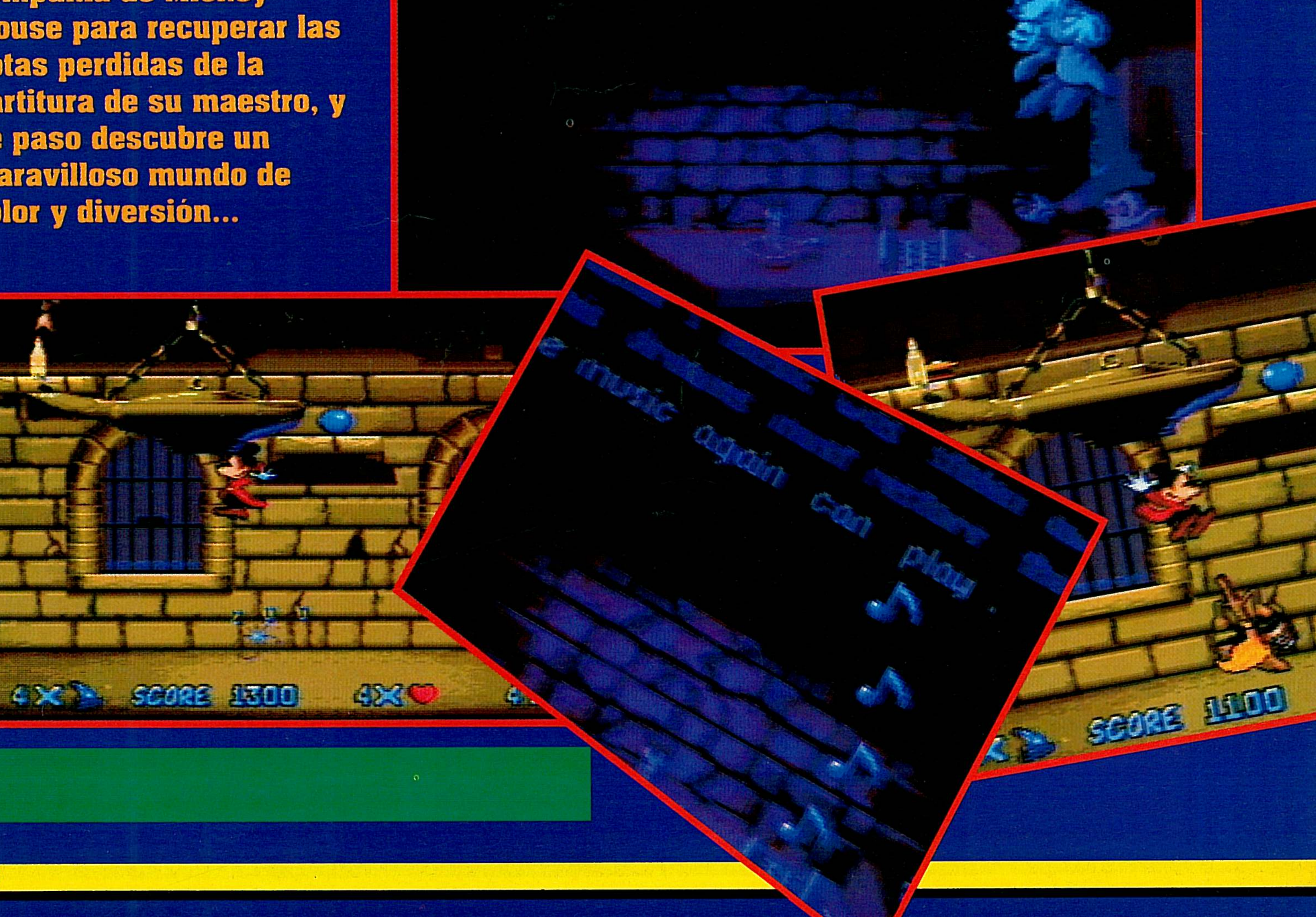
| | |
|---|---|
| jugabilidad | 90 |
| movimientos | 95 |
| gráficos | 89 |
| sonido | 85 |
| originalidad | 90 |
| TOTAL | 90 |

# FANTASIA

# MICKEY EN LA TIERRA DE LOS SUEÑOS

OK Pasarela: Fantasia
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Irem.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3.N. Fases: 4.

El aprendiz de mago tiene problemas y tú eres el encargado de ayudarle. Viaja al mundo de los sueños en compañía de Mickey Mouse para recuperar las notas perdidas de la partitura de su maestro, y de paso descubre un maravilloso mundo de color y diversión...

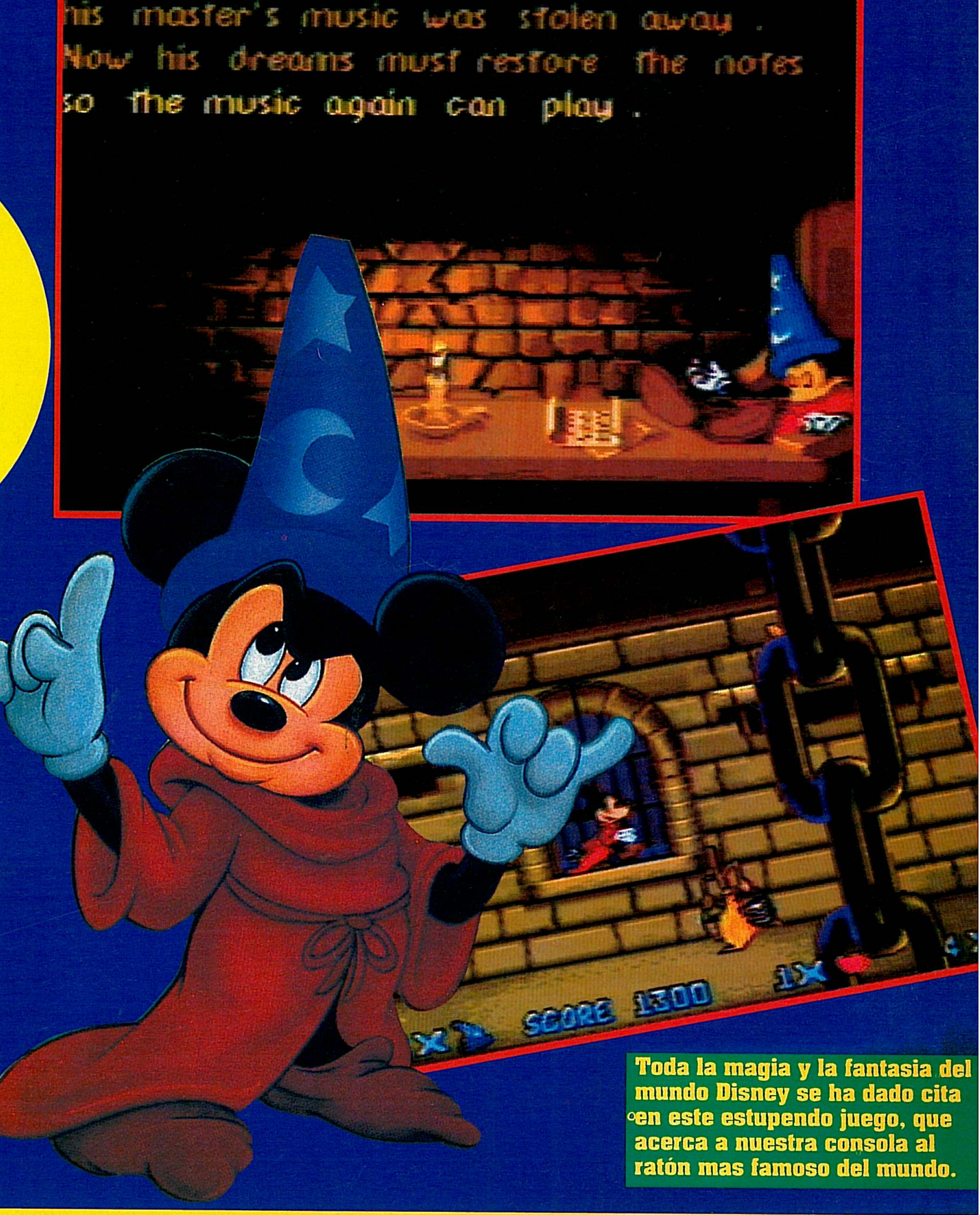


Tal es el guión y tal fué la película, y ahora, el video-juego. Un personaje, famoso como pocos, lleno de encanto, bondad e ingenuidad, que, sin quererlo, acaba estando en los mayores apuros que os podáis imaginar. Su maestro le dejó encargado el cuidado de una partitura, y travieso de él, se puso el sombrero mágico y se echó a dormir una plácida siestecita, sin percatarse del perverso viento que lenta y sinuosamente fué desvaneciendo en el aire las notas de la preciada partitura de su maesto.

## EL PERSONAJE CENTRAL ESTA MARAVILLOSAMENTE REPRODUCIDO

Cualquier juego tiene sus pros y sus contras, pero el pro más destacado de Fantasía es sin duda sus gráficos. Preciosos, realistas, lo más parecido a una película que he llegado a ver. No sólo el personaje central está maravillosamente reproducido, los escenarios y planos de fondo son increíbles. Y destacaré la sensación de profundidad que dan los objetos en primer plano que a veces "tapan" a Mickey.
La música intenta reproducir fielmente la de la película, pero ni nuestra Mega Drive suena como una orquesta ni la

**MICKEY TIENE QUE ENCONTRAR LA PARTITURA PERDIDA.**




Si encantadora y tierna fué la película, creada para hacer llegar a todas las gentes la música clásica, tanto lo es este juego, que sin perder nada del guión, personaje y música, se marca además otra meta, entretener a tantos y tantos poseedores de consolas en todo el mundo.

**Toda la magia y la fantasia del mundo Disney se ha dado cita en este estupendo juego, que acerca a nuestra consola al ratón mas famoso del mundo.**




LOS GRAFICOS GUARDAN UN ESPECTACULAR PARECIDO CON LA PELICULA

Los gráficos del juego son realmente bonitos, y guardan un parecido más que considerable con los de la película. Eso si, el nivel de dificultad del juego no os va a permitir pararos a admirar su belleza...

pretensión del juego es "la de ser un CD", al menos hasta que aparezca el MEGA CD, pero cumple sobradamente su función.
Otro tanto positivo.

### LO MAS IMPORTANTE ES NO TOMARSE LAS COSAS CON DEMASIADA PRISA

No tan positivo resulta el movimiento, es decir, la maniobrabilidad, que aunque precisa, se muestra excesivamente lenta en los saltos, permitiendo a nuestros enemigos minarnos el contador de vidas de forma alarmante. No, no es un juego fácil, tampoco difícil, lo más importante es no tomarse las cosas con demasiada prisa. Las vidas y sueños extra se presentan a lo largo del recorrido con la suficiente asiduidad como para no ponerse demasiado nerviosos.
Por lo tanto, os aconsejo disfrutar del paisaje, la música y simpatía de Mickey para poder así conseguir todas las notas de la partitura del maestro. Muchas, muchas horas de diversión y encanto aseguradas.

ENRIQUE REX

OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS

**FANTASIA**

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 92 |
| movimientos | 75 |
| gráficos | 96 |
| sonido | 92 |
| originalidad | 90 |
| TOTAL | 89 |

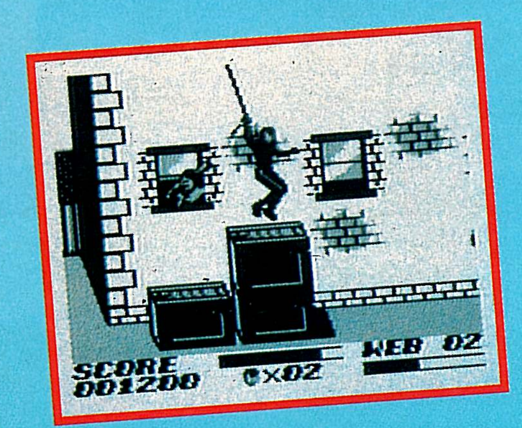
Si os gustó la maravillosa película de Walt Disney este genial juego os va a parecer casi tan bueno. Si no conocéis ni una ni otro, ¿bueno, a que esperáis?

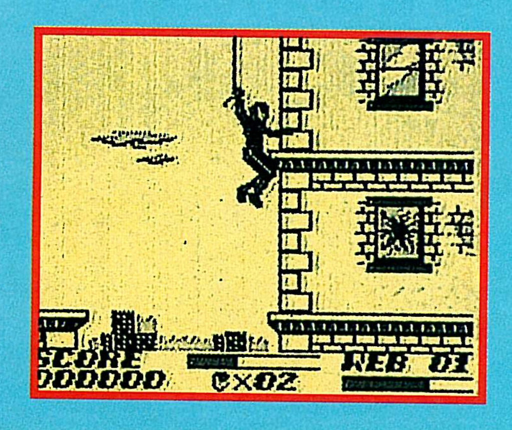
the AMAZING SPIDER-MAN

# TELA DE ARAÑA

OK Pasarela:
The amazing Spider-Man.
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Nintendo.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 2. Niveles: 6.

**De nuevo los malhechores se unen entre sí para hacer más imposible si cabe la vida de nuestro héroe. Mary Jane ha sido raptada y Spidey debe asumir, como caballeroso personaje de Marvel, la misión y liberar a tan especial doncella.**




La situación se presenta como casi siempre muy complicada para nuestro hombre-araña. Su mujer, Mary Jane, está en manos de una malvada banda de mutantes que residen habitualmente en Nueva York. Spidey, estaba tan ocupado resolviendo los problemas de la humanidad que descuidó por un momento su hogar y ¡zas!, secuestro al canto.

## ENSALADA DE ADVERSARIOS

Desde un callejón oscuro hasta las mismisímas alcantarillas, deberás recorrer la ciudad en pos de liberar a tu esposa, ¿quién te mandaría casarte? en fín, lo hecho hecho queda. En cada uno de los niveles que debes atravesar, saldrán a la luz lo malo de lo peor y, para acabar de rematarlo, al final estará esperándote el mutante de turno para terminar el trabajo que su panda de lacayos no han podido realizar. Mysterio, Hobgoblin, Scorpion, Rhino, Dr. Octopus y Venom son la plantilla a quienes se les ha encargado la custodia de tu más preciado tesoro.

Cada uno tiene a su vez una red o banda de indeseables cuyo cometido será ir minando tu fuerza para que cuando llegues al acto final de cada nivel, lo hagas con las fuerzas gravemente disminuídas. No es que sean excesivamente duros, pero tacita a tacita, van recortando tu barra de energía hasta el punto de que tus sensores te pondrán sobre aviso de alarma. La única ventaja que posee su eliminación para tí es, aparte de quitarlos de enmedio, conseguir algunos objetos que dejarán caer incrementando tu casillero de bonus.

La tarea no es fácil, deja de preguntarte porqué no secuestraron a tu suegra y ¡lánzate al rescate!.

## ACCION A TOPE

Pon en marcha tu fluído arácnido y quita las telarañas de tu Game Boy porque llega Spider-man dispuesto a limpiar de mutantes toda la ciudad de Nueva York.

Gráficos bien puestos, sonido electrizante, movimientos de calidad acertada son alguna de las armas que presenta este alucinante cartucho.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

**SPIDERMAN**

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 90 |
| movimientos | 88 |
| gráficos | 87 |
| sonido | 87 |
| originalidad | 85 |
| TOTAL | 87 |

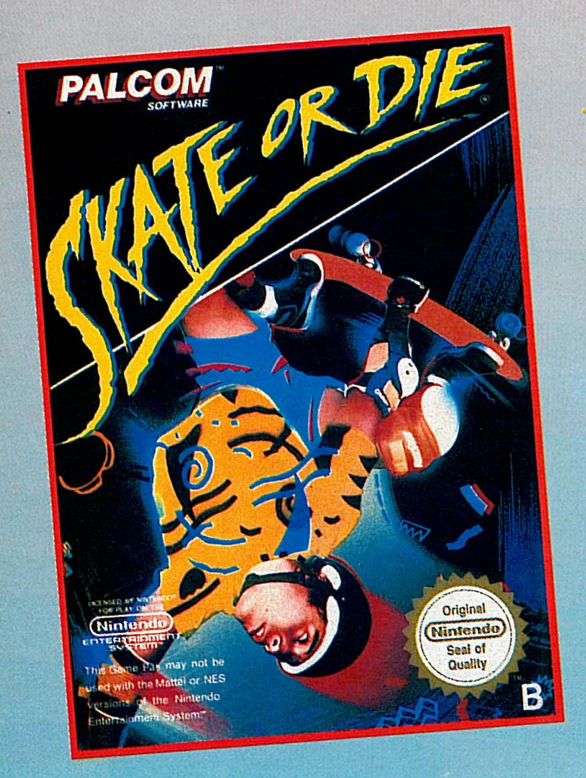
Si queriáis acción y un motivo por el que entrar al trapo del combate, este Spider-Man te lo pone en la mágica bandeja de tu Game Boy.




OK Pasarela:
Skate or Die
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco S.A.
Compañía: Palcom.
N. de jugadores: 1.

SKATE OR DIE

# SURFING CALLEJERO




**El mundo en que vivimos no es ni mucho menos fácil. Algunos buscan en sus propias calles un nuevo estilo de vida. Todo parece diferente cuando se lanzan sobre sus tablas de cuatro ruedas a la conquista de cuanto se ponga a su alcance. Aquí no hay medias tintas, o entras a formar parte de su juego o te retiras amedrentado hacia tu casa.**

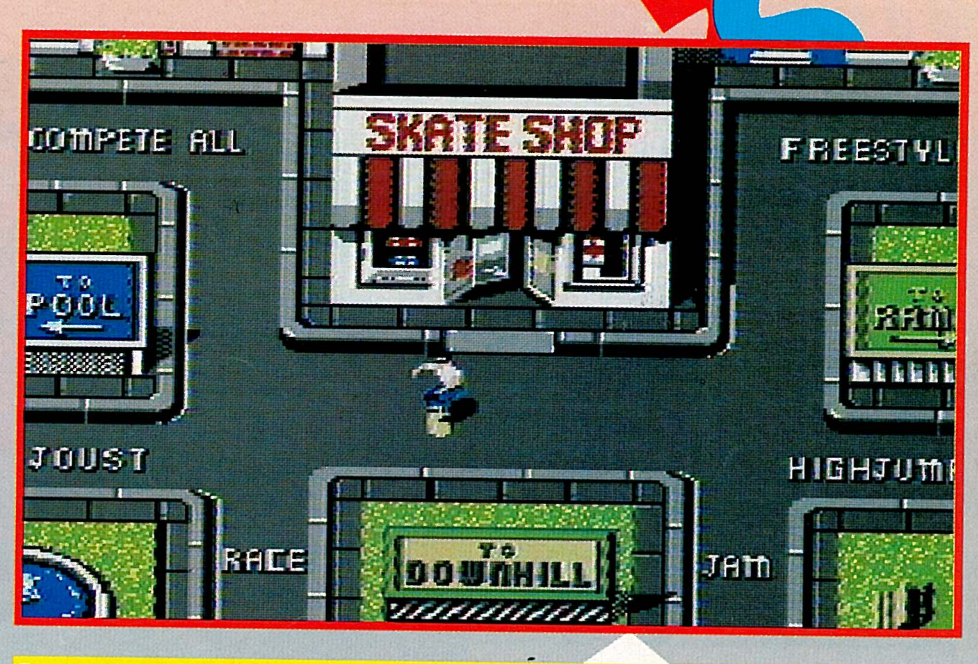
No es tan las cosas como para andarse bromeando cuando las calles tienen por jefe máximo a Rodney Recloose y su adepta banda de "monopatinadores" expertos.
Tu sólo eres un ingenuo muchacho que no es que desees precisamente entrar a forma parte de este grupo de energúmenos, lo único que pretendes es ponerte a salvo de ellos.

## PON A PRUEBA TU HABILIDAD

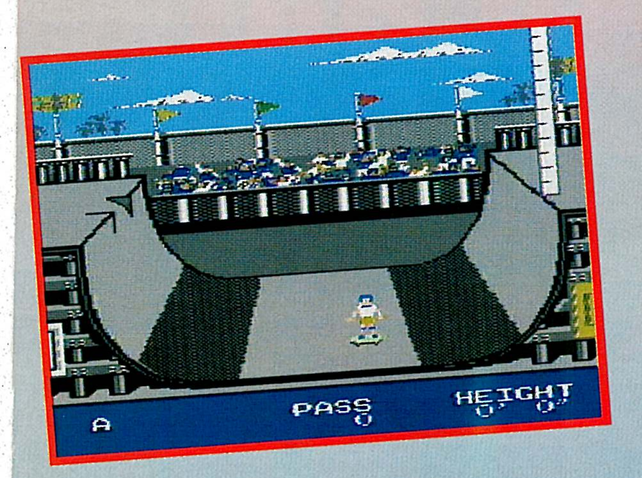
Si no deseas ser la mofa continua del barrio, disponte a "sufrir" el examen más complicado al que hayas tenido que acudir en tu vida. Estarás estrechamente vigilado por esta banda de maleantes a propulsión, los cuales guiados por Rodney intentarán que no pases la reválida.
Bionic Lester, Aggro Eddie y Poseur Pete, no han nacido para verse avasallados por un novato como tú. Todo lo que quieras demostrarnos a nosotros se lo tendrásque enseñar primero a ellos. Cuidado porque son super-habilidosos en el manejo de monopatín y tienen ganas de guasa y de pasarselo bien a costa de verte derrotado. Antes de acceder al modo de competición, dedicate a realizar algunas practicas en el modo de idéntico nombre, esto te dotará de mayores posibilidades frente a tus adversarios. Las pruebas que tendras que pasar no son ni mucho menos sencillas, no






**La gran variedad de pruebas servirá para que demuestres a los chicos de Rodney todas tus habilidades a lomos de tu flamante monopatín.**







vayas a creer. Tienes que demostras tus dotes de patinador experto en carreras cuesta-abajo, estilo libre, bajadas con obstáculos, saltos y sobre todo en el duelo.

Tu única pretensión es hacer valer tus posibilidades sobre tus oponentes y para ello necesitarás manejar tu patín como un verdadero maestro. Seguro que ya te has dado cuenta de que además tendrás que aprender a luchar sobre él, a esquivar b otes, alcantarillas y todo tipo de impedimentos que te salgan al paso. ¿No se te habría ocurrido pensar que esto era fácil, verdad?. Si no quires tener problemas, tendrás que ser tan duro como Eastwood y Bronson juntos, tan rápido como Carl Lewis y un perfecto Bruce Lee de la lucha, puede ser que de este modo consigas no sudar demasiado, ¿te vas haciendo una idea?

## SALTO A LA FAMA

Originalidad es lo que no le falta a este «Skate or Die». De buena marcha e imágen tampoco anda corto que digamos. los movimientos los marcarás tú mismo con tu ya famosa destreza. Los enemigos te los pone el juego para que tengas algo con lo que demostrar tu valía. ¿Qué más quieres? ¡qué esperas para subirte encima de «Skate or die»!

F.J.F.V.

**Rodney Recloose está dispuesto a poner a prueba todas tus habilidades sobre el monopatín.**

OK CONSOLAS

**BANCO DE PRUEBAS**

**SKATE OR DIE**

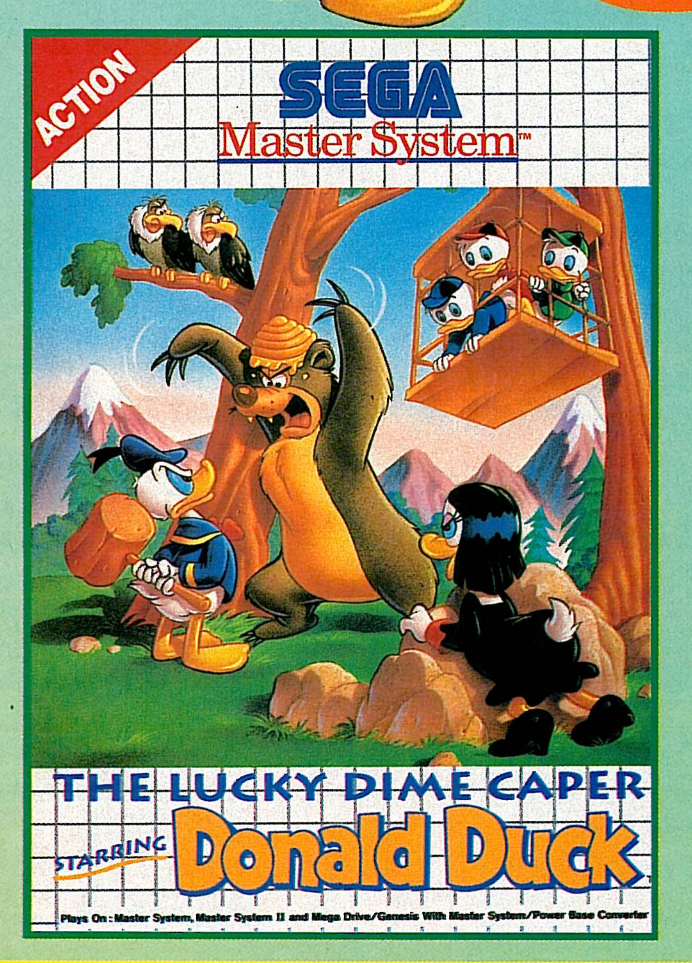
Un juego de habilidad y destreza sin límite, que además ha sido creado por Palcom, los mismos autores que dieron vida al "Mission: Imposible"

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 84 |
| movimientos | 86 |
| gráficos | 82 |
| sonido | 85 |
| originalidad | 88 |
| TOTAL | 85 |

OK Pasarela:
The lucky dime caper.
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3. Fases: 7.

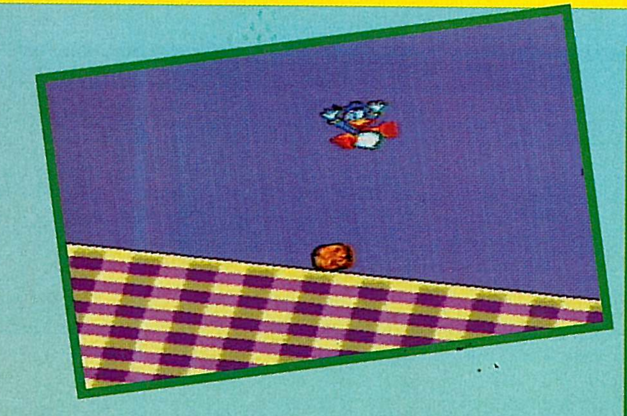
# Donald Duck

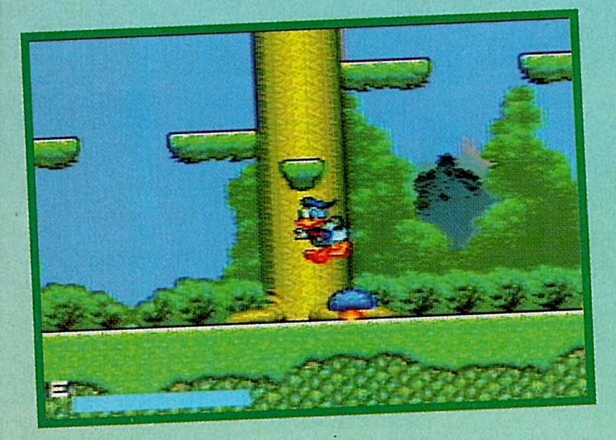
# PATO NO HAY MAS QUE UNO




**No existen fronteras ni obstáculos capaces de detener a Donald en el cumplimiento de su misión: Rescatar a sus tres sobrinos de las garras de la malvada Magica Spell.**

La historia comienza con el regalo, por parte del tío Gilito, de una moneda de la buena suerte a cada uno de los sobrinos de Donald. Pero, al parecer, las monedas eran la ambición de la bruja Spell y en un abrir y cerrar de ojos aparecieron tres cuervos que apresaron a los sobrinos con sus garras y desaparecieron volando. Donald y el tío Gilito quedaron sorprendidos, momento que aprovechó la malvada bruja para arrebatar la cuarta moneda, la más importante, de las manos del riquísimo tío Gilito.



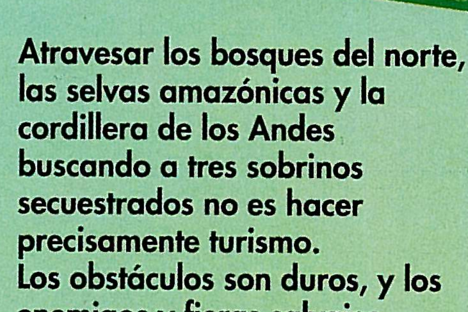


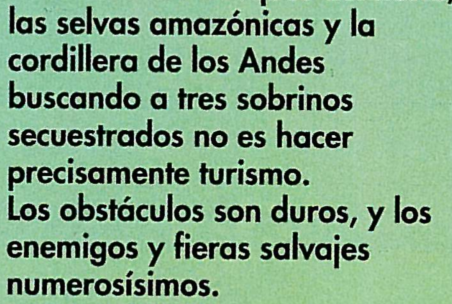
La malvada bruja Spell ha secuestrado a los sobrinos de Donald para arrebatarles las monedas que les regalo el tio Gilito. ¿Podrá Donald rescatarlos sanos y salvos?

### EL CONTINENTE AMERICANO

Bien, ya tenemos aventura. Rescatar sobrinos y recuperar monedas de la suerte. Pero, ¿dónde comenzar la búsqueda? No os preocupéis, un mapa mundi indicará los lugares donde Donald debe viajar. En primer lugar, como es lógico, rescatar a sus sobrinos. Cada uno se encuentra en un lugar del continente americano, pero esto no es problema para Donald. Un avión le ayudará a llegar.

**Donald tendrá que rescatar a sus sobrinos de las malvadas garras de Mágica Spell.**

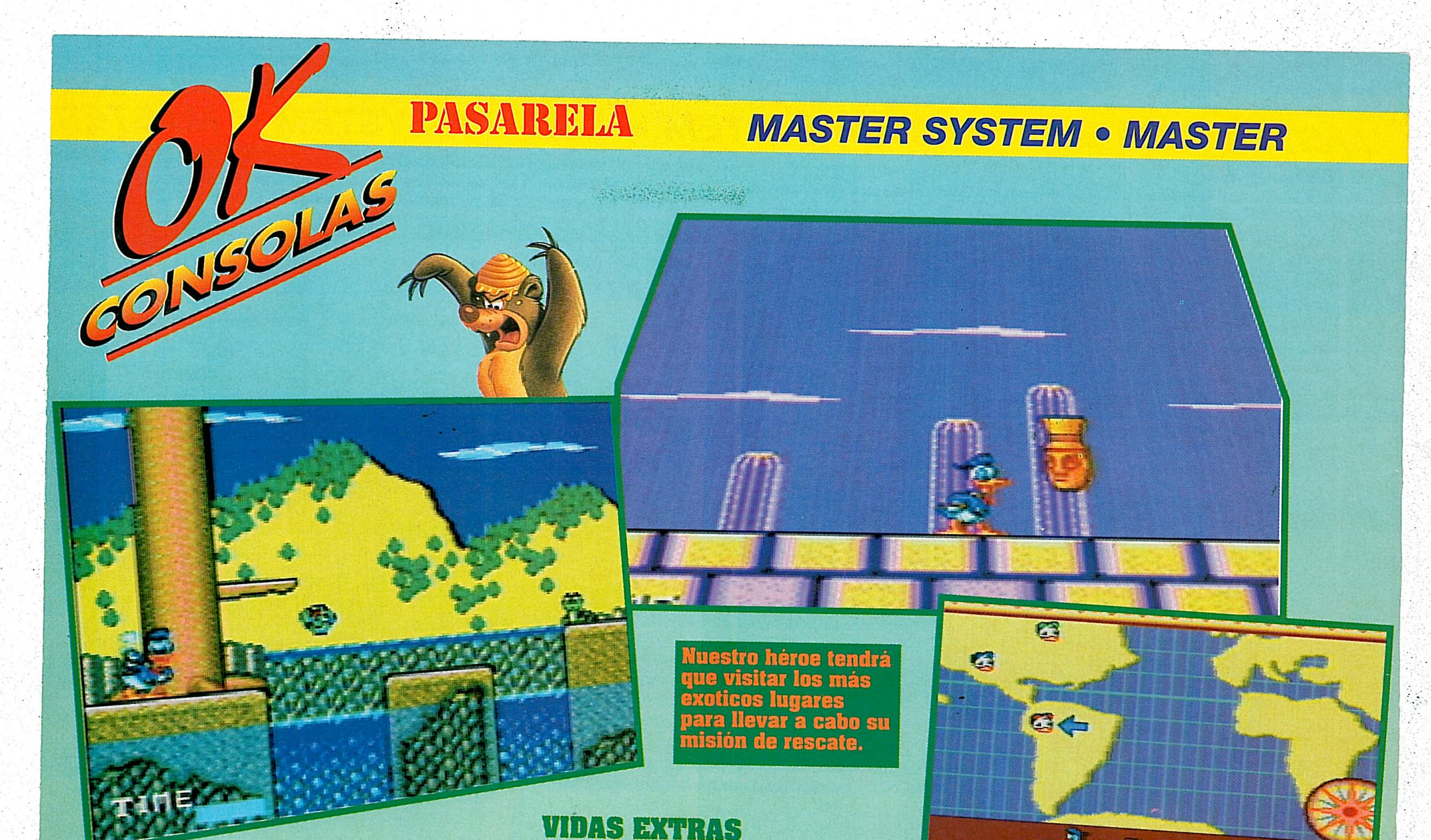




Atravesar los bosques del norte, las selvas amazónicas y la cordillera de los Andes buscando a tres sobrinos secuestrados no es hacer precisamente turismo. Los obstáculos son duros, y los enemigos y fieras salvajes numerosísimos.




El juego es un arcade clasico con toques de juego de plataformas y siete fases diferentes.




Nuestro héroe tendrá que visitar los más exoticos lugares para llevar a cabo su misión de rescate.

## VIDAS EXTRAS Y CONTINUES

Con una jugabilidad fuera de toda duda y unos gráficos increibles para una máquina de 8 bits ¿quién no echa una mano a Donald? Además, cada fase está repleta de vidas extras y los continues son infinitos. Como para pensártelo.

Si consigues rescatar a los tres sobrinos, cosa indudable, aún te quedarán cuatro fases más por completar, pues las monedas de la suerte siguen en poder de la bruja, y eso no está bien, ¿cierto? Muy gratamente me ha sorprendido esta pato-aventura. Jugable y adictivo, pero no fácil, y bien ambientado, destaca el dibujo de Donald por su gran semejanza al original, parece él mismo. Un juego que recomiendo encarecidamente a los Master-adictos. Muy, muy entretenido. No te lo pierdas.

Enrique Rex.

**OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS**

**DONALD DUCK**

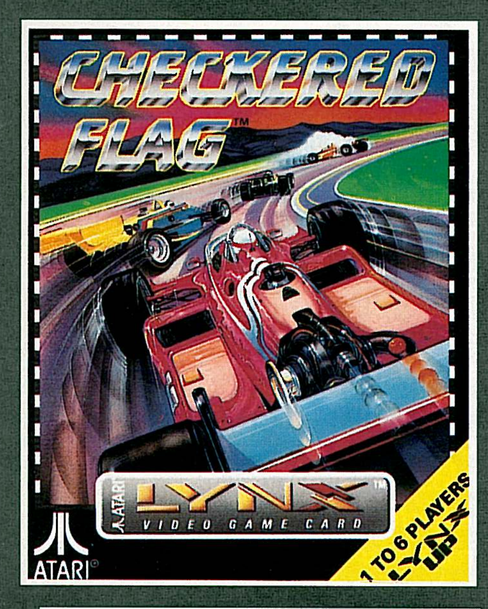
Un juego divertido y colorista en el que cabe destacar sus excelentes gráficos, en especial el que muestra en pantalla al mítico pato de Disney.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 90 |
| movimientos | 92 |
| gráficos | 86 |
| sonido | 82 |
| originalidad | 80 |
| TOTAL | 89 |

OK Pasarela: CHECKERED FLAG.
Consola: LYNX.
Distribuidor: ATARI.
Compañía: ATARI
N. de jugadores: 1 a 6.
Niveles: 18 CIRCUITOS

## CHECKERED FLAG

# LA VELOCIDAD A TU ALCANCE



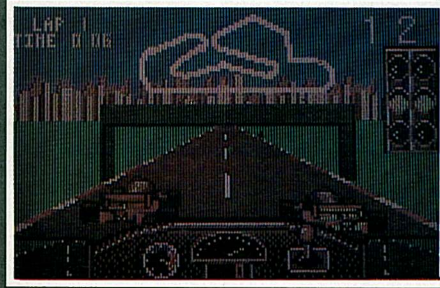

**Sin duda, uno de los géneros más apasionentes y apreciado por los usuarios es el de los juegos de carreras de coches.**

Después del divertido y veloz Road Blasters, Atari está dispuesta a sorprendernos con otro cartucho de coches, aunque esta vez basado en el apasionante mundo de la Fórmula 1. Lo primero que llama la atención en este juego, es la gran cantidad de opciones de que dispone y que superan todo lo visto hasta ahora en otros juegos de este tipo.

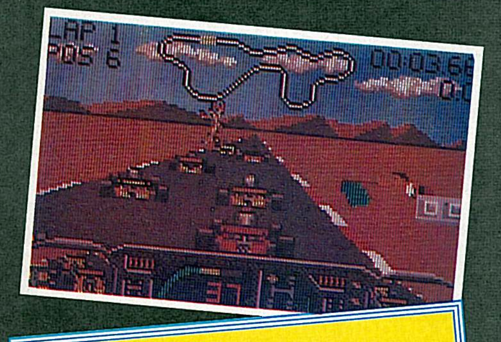
Nada más pulsar cualquiera de los botones, accederemos al completo menú compuesto de ocho apartados. El primero está formado por las opciones de carrera, donde podremos practicar, competir en una sola carrera o en un auténtico campeonato formado por ocho circuitos. Después podemos elegir la posición en la parrilla de salida entre aleatoria o dependiendo de nuestro tiempo de clasificación. También podemos decidir el número de coches que nos acompañarán en la carrera, el número de vueltas y un circuito entre dieciocho disponibles. Pero no creáis que aquí acaba todo, porque todavía podremos acceder a tres interesantes y curiosas opciones más como son las marchas del coche: automática, cuatro velocidades o siete, el color del bólido y el sexo del corredor, chico o chica, ¡más no se puede pedir!.

Y ya está todo preparado para la carrera, los bólidos se sitúan en la parrilla de salida, una voz digitalizada anuncia a los pilotos que enciendan sus motores, el semáforo muestra su luz verde y..., lo demás tendrás que imaginártelo tú o, lo que es mejor conseguir este cartucho y disfrutar como loco con el.

LUIS ESTEBAN MARTIN






**TRICKS:** La mejor forma de aminorar la velocidad en las curvas para no salirnos, no es frenar. Lo más adecuado es levantar durante poco tiempo el dedo del acelerador.

**OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS**

**CHECKERED FLAG**

Toda la velocidad y la pasión de la Fórmula 1 llega a tu Lynx gracias a un juego que va a poner a dura prueba tus habilidades como piloto.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 89 |
| movimientos | 90 |
| gráficos | 86 |
| sonido | 88 |
| originalidad | 85 |
| TOTAL | 87 |

# ROBOCOP 2™

OK Pasarela: Robocop 2.
Consola: NES.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Ocean.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3. Fases: 13.

# JUGANDO A SER INVENCIBLE

**Una nueva droga ha irrumpido en la ciudad. El Nuke se está haciendo fuerte y los capos de la droga no están por la labor de perder su negocio. Robocop, el brazo fuerte de la ley, está dispuesto a impedirlo por las malas. Es su deber.**



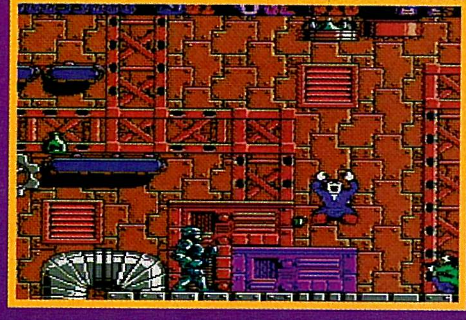

## LA CIUDAD SIN LEY

Después de hacerse con toda la producción de Nuke, un malo de los de antes, decidió distribuirlo por varias factorías a lo largo y ancho de Detroit, para evitar que un sólo ataque del medio-hombre acabara con toda su "riqueza". Los ataques no se dejaron esperar y en poco tiempo la producción de Nuke descendió, pero no hasta los niveles esperados por unas autoridades corruptas que se lucraban a costa de sus ciudadanos. La batalla que ahora se ha iniciado, encabezada por Robocop, será la confrontación definitiva y tú, pertrechado hombre de Nintendo, vas a ayudarle sin decir ni "pío".

## UN JUEGO PELIGROSO

Jugar con la droga no es bueno, y estas factorías escondidas va a ser difícil encontrarlas si los sensores de nuestro metálico personaje no andan afinados. El juego ha sido ideado en forma, o con maneras, de juego de habilidad, para habilidosos, super-difícil y complicado. Nuestro policía, precursor de los golpes a gran escala a la mafia organizada, estará armado "solamente" de su coraza y una pistola super














**Trece fases de arcade puro esperan a Robocop en su lucha contra el Nuke**

mejorable a base de bonus y objetos que se encuentran dispersos por toda la ciudad.

Cada vez que acabemos una fase, la consola pasará al recuento del Nuke aprehendido y los prisioneros capturados, vivos. Si este porcentaje no es satisfecho, nuestro medio-hombre se verá obligado a repetir la fase o acceder a un "stage" de recalibración en la que se le realizara una pequeña puesta a punto.

El resto del juego os lo podéis/debéis imaginar: enemigos a "tutti plain" que nos dispararán sin la menor piedad, super-robots "made in OCP" final de fase y un loco suelto, Cain, que nos buscará las escasas cosquillas que poseamos de la manera más simple y efectiva que pueda.

## IMPONIENDO ORDENES

Robocop 2 es el típico, que no malo, juego marca OCEAN, lleno de enemigos, gráficos bien hechos y alegres a la vista junto a melodías y FX sonoros bien realizados.

Robocop 2 es el típico, que no aburrido, juego arcade total que te impide quitar la vista de la pantalla pixelada y que te obliga a tener un control total sobre tu particular androide humano.

Robocop 2, para terminar, está muy bien hecho y es divertido. Sin más, que no es poco.

¡ Ah! se me olvidaba, cuidado con la inercia de nuestro protagonista, que a veces se hace incontrolable.

J.L. "SKYWALKER"

**Nuestro metálico héroe está dispuesto a no pasarles ni una a toda la tropa de maleantes que se atrevan a salir a su encuentro.**




**BANCO DE PRUEBAS**

**ROBOCOP 2**

Robocop 2 es un arcade total repleto de enemigos, en el más puro estilo de Ocean... es decir, recomendable y super-jugable a todas luces de colores.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 88 |
| movimientos | 86 |
| gráficos | 86 |
| sonido | 85 |
| originalidad | 80 |
| TOTAL | 85 |

"Mucho son los llamados, pero no todos pueden ser los elegidos". Mantener vuestra paciencia intacta porque intentaremos poco a poco ir publicando vuestros trucos ¡Ojalá cupieran todos de golpe! Por cierto, no os olvidéis de poner el nombre del juego y para que consola es, porque si no ¡menudo lío!.

MEGADRIVE

THE TRICK

# CARMEN SANDIEGO

Vuestro amigo Yeray Rodriguez Darias, canario de pro, quiere que no paséis más apuros para ir deteniendo a los numerosos delincuentes de la banda de Carmen Sandiego de Megadrive, y os envía unos cuantos passwords de ayuda. ¡Gracias, majo!.

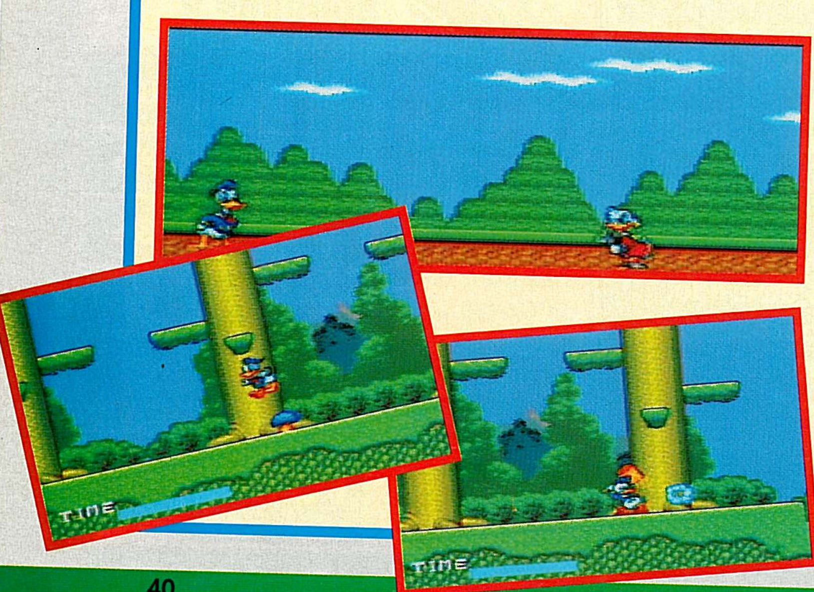
**PASSWORDS: TMFLKLB LMWHFJF DBKBLBN**




MASTER SYSTEM

THE TRICK

# THE LUCKY DIME CAPER STARRING DONALD DUCK




Jordi Rodriguez Peñalver de La Coruña, os da algunas pistas para que llevéis al Pato Donald a través del desierto y consigáis muchas vidas extra. ¿Cómo hacerlo? Bien, al entrar en la pirámide vete dentro de la primera puerta que veas y cuando encuentres los cofres rómpelos para lograr obtener lo que se esconde en su interior. Pero, ¡cuidado! porque el techo irá descendiendo lentamente. Hay cofres vivientes que si los golpeas un par de veces desaparecen. Si cuando vas a coger algo, tocas otro cofre, lo que ibas a coger ya no estará. Podréis repetirlo tantas veces como queráis.

THE TRICK

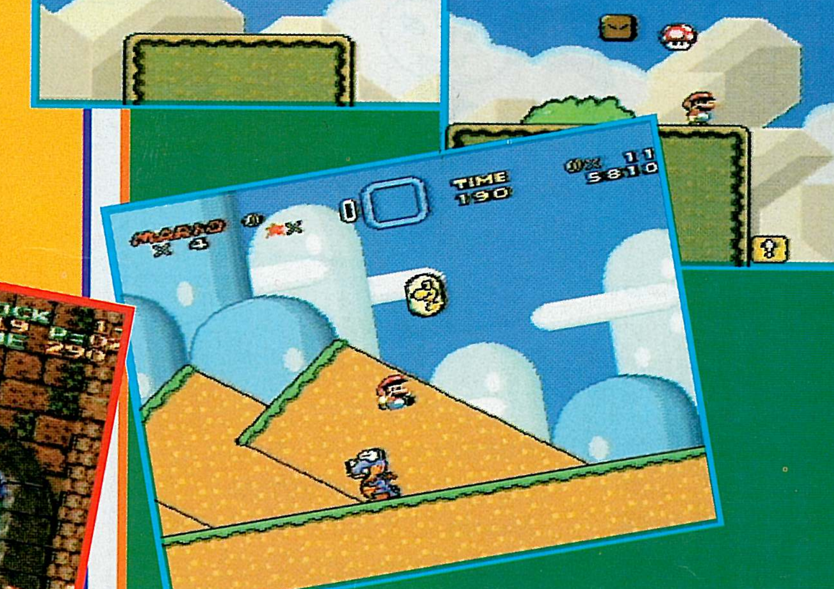
También tenemos otros amigos como Ignacio Márquez (Huelva) y Gonzalo Calama (Salamanca), que ponen a vuestra disposición estas pistas:

## (SUPER NINTENDO)

# CASTLEVANIA IV

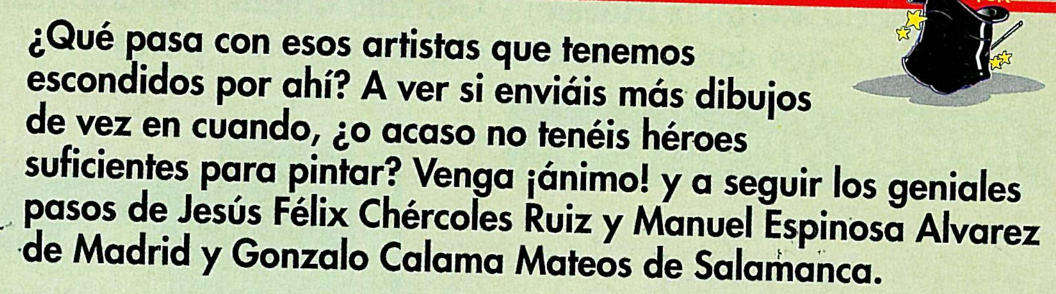
Si no teméis ni a Drácula, antes de pelear contra el conde, después de subir las dos escaleras, en la primera, la de la estatua, no la subas. Colócate al borde del muro y salta al vacío sin miedo porque verás que flotas en el aire, no te muevas y da otro salto. Ve hacia adelante y verás caer sobre Simón una lluvia de corazones, comida, crucifijos de estaca hasta la 3ª ampliación. Después sube por las escaleras invisibles y salta de nuevo al muro.

## (SUPER NINTENDO)

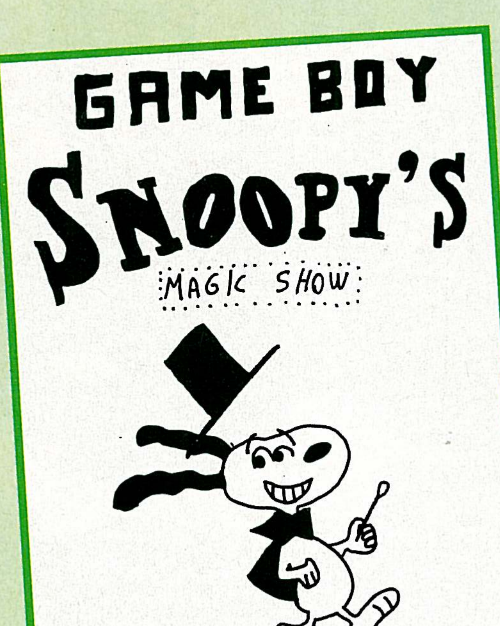


# SUPER MARIO WORLD

Cuando tengáis la mala fortuna de caeros por un precipicio, o simplemente por el vacio etéreo, si pulsáis todos los botones a la vez, observaréis con gran asombro que no perdéis la vida. Imáginate las veces que podrás caerte sin que por ello tu descuido sirva para que Mario detenga su camino hacia el final de cada fase. ¡Esto es super-enrollante!.




¿Qué pasa con esos artistas que tenemos escondidos por ahí? A ver si enviáis más dibujos de vez en cuando, ¿o acaso no tenéis héroes suficientes para pintar? Venga ¡ánimo! y a seguir los geniales pasos de Jesús Félix Chércoles Ruiz y Manuel Espinosa Alvarez de Madrid y Gonzalo Calama Mateos de Salamanca.




## Dibujo 1

Alguna vez habéis probado la "magia" de Snoopy, Manuel ya lo ha hecho y así plasmó sus sensaciones.

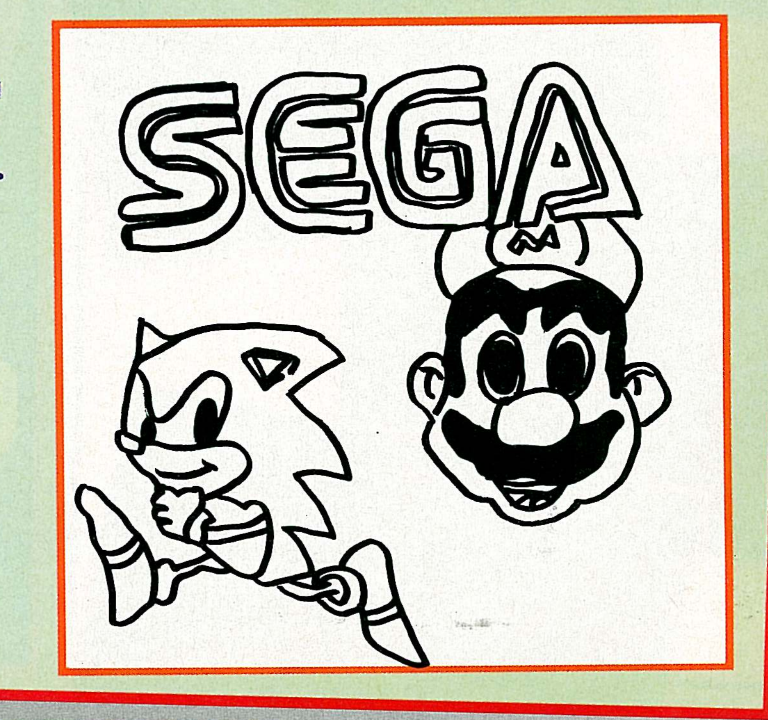
## Dibujo 2

Gonzalo sabe de sobra que a nuestro amigo Mario le gusta volar, y a escóndidas consiguió dibujar esta instantánea.




## Dibujo 3

Otros artistas prefieren ver juntos a sus amigos, ¿verdad Jesús?.



# LUCES, CAMARA Y... ¡ACCION!.

¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !

DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM VERSION ESPAÑOLA SPANISH VERSION

POWER RESET

**Con la consola NES™ de NINTENDO, tú eres el protagonista.
Vive el riesgo y la acción de las películas más emocionantes.
Conviértete en Batman o en el héroe de Top Gun.
Rescata a tus amigos los Goonies, y consigue controlar la locura de los Gremlins.
Elige entre las más de cien aventuras que te ofrece NINTENDO, y móntatelo de película.**









